2'99€

200 JUEGOS COMENTADOS | TODO POKéMON | 500 TRUCOS
REVISTA OFICIAL: GAMECUBE | GB ADVANCE | NINTENDO DS

HOBBY PRESS

Nintendo Acción

¡Y DESPUÉS DEL VERANO...!
- POKéMON MYSTERY DUNGEON
- DEAD´N´FURIOUS
- LEGO STAR WARS 2
- SPLINTER CELL DOUBLE AGENT

¡PÓSTER GIGANTE POKéMON!



¡MAPA COMPLETO DE HOENN!

¡NUEVA SECCIÓN!
TODO SOBRE NINTENDO Wii
¡Empieza la cuenta atrás!

¡QUÉ PASADA DE AVENTURA!

PIRATAS DEL CARIBE 2

¡Diviértete a tope con el pirata más gamberro!

Nº 165 AGOSTO 2006

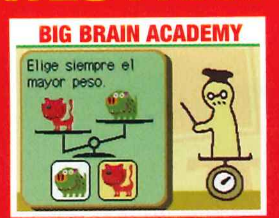




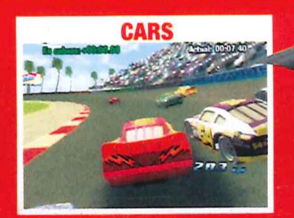
¡LOS JUEGOS MÁS FLIPANTES PARA VACACIONES!


NINTENDOGS DÁLMATA


NEW MARIO BROS.



BIG BRAIN ACADEMY


CARS



SUMARIO



PORTADA

Tiembla DS, llegan los **PIRATAS DEL CARIBE** con ganas de marcha

Entérate de cómo ha quedado su juego en nuestra review.

PÁGINA 30



¡¡DOBLE PÓSTER GIGANTE!!



NOVEDAD

SUPER MARIO te va a flipar

Lo mejor de plataformas.

PÁGINA 26

GUÍA DE TRUCOS

Descubrimos los secretos de **MARIO**

Los consejos, ítems de ayuda, casillas especiales, caminos ocultos...

PÁGINA 62

REPORTAJE

Te damos 5 razones para jugar con la nueva **DS LITE**





Y hasta nos atrevemos a compararla con la Nintendo DS normal.

PÁGINA 10

PREVIEW



La nueva vida de Sam Fisher en **SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT**

Todas las pistas para esperar con ansiedad su regreso a CUBE.

PÁGINA 14

El nuevo **Zelda** llegará cargado de novedades a tu DS.

¡SE ACERCA EL NUEVO ZELDA PARA NINTENDO DS!

«Zelda: Phantom Hourglass», lo último de Link para DS, tendrá gráficos como los de GameCube, modo multijugador y ¿conexión Wii?

Tras su triunfal paso por el E3 americano, «Phantom Hourglass» ha levantado aún más expectación que antes. Nada más verlo os llamará la atención el parecido de este nuevo Zelda con Wind Waker, la aventura de CUBE, de hecho tanto los gráficos como el argumento son una continuación de lo ya visto en GC. En «Phantom Hourglass» tomaremos el **control de Link varios meses después del final de Wind Waker,** cuando partió en el barco pirata junto a Tetra y el resto de la tripulación en busca de nuevas islas. En mitad de su travesía por el océano, se verán cubiertos por una densa niebla y más tarde encontrarán un misterioso barco abandonado. Cuando Tetra y Link lo abordan para explorarlo, Tetra será secuestrada y Link caerá al mar, y despertará en la orilla de una isla desde la que comenzará la misión de rescatar a Tetra. Nada más fácil y divertido gracias a las nuevas opciones de control que nos da DS. **Con el puntero podremos mover a Link, definir la trayectoria de varias armas**, resolver puzzles, navegar con nuestro nuevo barco... Y lo más interesante será que podremos **hacer anotaciones en los mapas que encontremos.** ¡Perderse u olvidar contraseñas será imposible!

Los gráficos serán estilo "Cell-Shading" y tendrán un aspecto magnífico, de lo mejorcito para la doble pantalla. Y no pierdas de vista las nuevas funciones que incluirá. Habrá un **modo multijugador inalámbrico** limitado a dos jugadores. Uno será Link, y el otro se encargará de los enemigos. El objetivo: conseguir muchas gemas antes de que nos capturen los enemigos manejados por nuestro adversario. ¿Y qué tal una posible conexión con Twilight Princess de Wii? Bueno, saldremos de dudas en **octubre,** cuando Nintendo podría lanzar el juego.

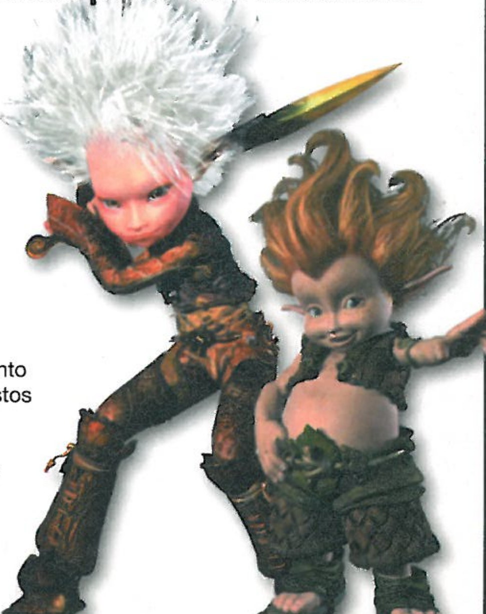


Usa la "mollera". *Al igual que en los juegos anteriores, los puzzles cobrarán mucha importancia dentro de cada mazmorra. Aplica la cabeza, y los brazos, para resolverlos.*

'ARTHUR Y LOS MINIMOYS', LA PELÍ DE LAS NAVIDADES

Personajes "mini" protagonizarán también versiones para tu Nintendo.

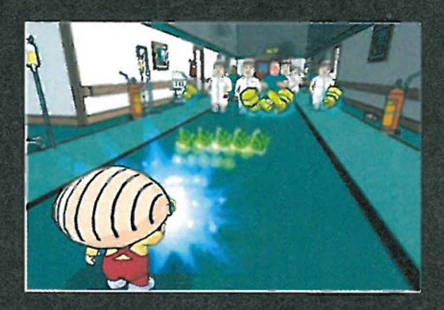
Tras 5 años de trabajo, un programa de animación creado expresamente para la película, y un excelente reparto, las **próximas Navidades** se estrenará '**Arthur y los Minimoys**'. La historia de la peli, creada por Luc Besson, se desarrolla **entre dos mundos**: el imaginario donde viven los Minimoys, creado por ordenador; y el mundo de los humanos. Pronto conoceréis más a fondo a estos "minipersonajes", porque también estarán en las versiones para **DS y Wii que lanzará Atari** en navidades.



¡LLEGA «PADRE DE FAMILIA»!

A finales de año, la familia más loca de la televisión se pasará por tu CUBE.

Los seguidores de esta original serie que se emite en FOX pueden estar contentos. **2K Games** está trabajando en una adaptación a consola en la que el humor y el descaro de estos personajes estará presente en todos los escenarios del juego. «Padre de Familia», el juego, será tan "loco" como la propia serie. **El desarrollo mezclará los combates más escandalosos con el sigilo y los puzzles disparatados.** Puestas así las cosas, nos meteremos en la piel de Peter Griffin, Stewie o Brian y recorreremos decenas de escenarios que te harán reir a carcajadas, todos ellos extraídos de la serie.



El humor y la paranoia estarán presentes en cada esquina. ¡A por las enfermeras!



Aquí tenemos a Stewie admirando el baile de esas atractivas jovencitas.

Explora a base de puntero. En este nuevo Zelda la pantalla táctil de DS cobrará mucha importancia. La usaremos sobre todo para mover a Link, pero también nos las ingeniaremos con el puntero para resolver puzzles dibujando símbolos en las puertas y definiremos el recorrido que harán su bumerang o la barca. Pero quizá lo más destacado sea que podremos "dibujar" sobre los mapas de Link. Así será posible apuntar notas, acordarnos de dónde ir o por dónde hemos pasado ya... ¡Utilísimo!

Muy arcade. *Bueno, como siempre. Que darle al coco en las mazmorras no significa que no pueda darle a la espada, y a tope, en los escenarios. Aquí le tenéis, sin respiro.*

Transporte marino. *A lo que se ve, viajaremos de isla en isla en este barquito. Se supone que en alguna estará la clave para dar con Tetra, ¿no?*

¿Wind Waker? Salta a la vista que hay parecido entre estas pantallas y las de la aventura de GameCube. De hecho, el argumento continuará lo que jugamos en «Wind Waker».

VIVE UNA GRAN AVENTURA EN TU DS CON «FINAL FANTASY III»

Por fin se estrena en DS el único «Final Fantasy» que aún no había llegado a occidente.

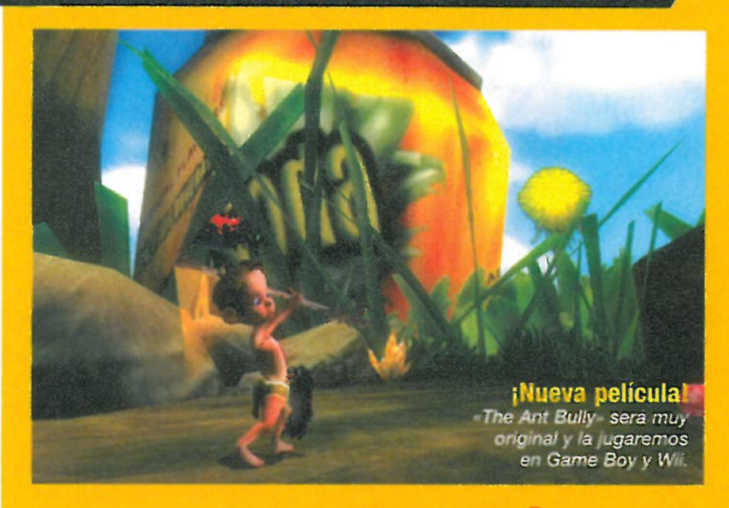
Si te gustan los juegos RPG clásicos, entonces alucinarás con «Final Fantasy III». **Llegará a DS con unos gráficos espectaculares y totalmente rediseñados** desde cero, pero conservando el argumento y el espíritu de la entrega original, que por cierto sólo vio la luz para GBA en Japón.

En este «FF» tú serás el que decida a quién debes llevar en tu equipo. Gracias al sistema de juego podrás escoger individualmente la clase de cada personaje: caballeros, ninjas, magos... Así **podrás crear el grupo de guerreros ideal para afrontar la aventura** a tu manera. La pantalla táctil tendrá también bastante protagonismo. Con ella podremos mover a los personajes, **seleccionar los ataques e incluso dibujar los hechizos** en ella. En otoño «FF» llegará a EEUU. Aquí, lo tendremos para navidades.



Tú eliges. *El sistema de juego nos permitirá escoger la clase de cada personaje que llevarás en tu grupo.*





¡Nueva película! «The Ant Bully» sera muy original y la jugaremos en Game Boy y Wii.

¡DIOS MÍO, SOY UNA HORMIGUITA!

Llega «The Ant Bully», un nuevo juego de película.

¿Cómo se te quedaría la cara si un hechizo te convirtiera en un niño pequeño-pequeño como una hormiga, y tuvieras que convivir con ellas? Eso es lo que le pasa a Lucas Nickle, un chavalín de 10 años que para colmo odia las hormigas. Podréis seguir sus aventuras en la **peli «The Ant Bully» que Warner** estrenará este otoño, y Midway versionará para **Game Boy (septiembre) y Wii (final de año).** Las primeras pantallas prometen traernos la peli a la consola.

¡Seis manos! *Seremos una hormiga, así que habrá que cumplir con una serie de tareas: construir nuestro hormiguero, conseguir comida... mucho trabajo para los seis brazos de una hormiga. ¡Pero es que nosotros solo tendremos dos! En fin, que habrá que ingeniárselas como podamos para superar todas las misiones.*

NINTENDATA

136.500 DS Lite

Se han vendido en Estados Unidos en tan sólo dos días. El fenómeno Nintendo DS continúa creciendo en todo el mundo con unas cifras de venta que son imparables.

2.500.000 DS Lite se llevan vendidas en Japón, donde la portátil de Nintendo no tiene ninguna consola que le haga sombra.

1.900.000 New Mario Bros. han salido de las tiendas japonesas desde que Nintendo lo puso a la venta. Es un éxito total.

2.900.000 Animal Crossing se vendieron en Japón hasta la semana del 18 de junio, y ¡esto promete seguir subiendo!

UN NUEVO PUZZLE PARA LA "TOUCH! GENERATIONS" DE DS

En noviembre, «Action Loop» llenará las pantallas de DS con canicas de colores.

El título que nos traerá Nintendo es una adaptación de una recreativa de 1998, «Puzz Loop», en la que tenías que lanzar bolas girando el mando, usando 3 botones y... y en DS no hará falta nada de eso. Con **el puntero para lanzar las bolas hacia donde quieras** y punto, tendrás que librarte de un montón de bolas de colores que bajan por un raíl a base de **juntar 3 o más del mismo color.** Este sistema se verá aderezado con ítems que paren el flujo de bolas o incluso las hagan retroceder en el modo aventura, que vendrá acompañado por otros tres: desafío, puzzle y **un versus que permitirá echar duelos por Descarga DS.** Mola, ¿eh?, pues hasta noviembre, nada de tocar las bolas. :P



Si alguna de las bolas se cuela por el agujero... ¡mal, "game over"! Así que deberás lanzar bolas hacia donde veas otras del mismo color para juntar 3 o más y hacerlas desaparecer.

«JUSTICE LEAGUE HEROES», AVALANCHA DE SUPERHÉROES

¿Por qué conformarse con Superman si puedes tenerlos todos en DS y GBA?

Si te gustan los superhéroes de la factoría DC estás de enhorabuena. La compañía Eidos se encargará de traer en breve dos juegos diferentes para Nintendo DS y Game Boy basados en las aventuras de estos chavales.

En la versión de Nintendo DS controlaremos con nuestro puntero a **Batman, Flash, Superman y la Mujer Maravilla.** Podremos utilizar ataques devastadores y flipar con el destroce de escenarios. ¡Pero lo que más molará es que usaremos cualquier objeto a modo de arma! En la versión de Game Boy **el protagonista será Flash**, el hombre más rápido del mundo, aunque nos acompañarán otros personajes de los cómics DC.

Por supuesto, en ambos juegos podremos usar los poderes característicos de nuestros superhéroes favoritos. Y por el tiempo no te preocupes, estarán **disponibles este otoño,** ya mismo, vamos.





En la versión de DS podremos controlar a Superman, Batman, la Mujer Marvilla y Flash. ¡Menudo equipazo!

¡Nueva versión del juego más ráaaapido!

NEED FOR SPEED

¡Pilotos y fans de los juegos de carreras! EA tiene a punto «Need for Speed: Carbono», la nueva entrega de su saga que verá la luz en noviembre en todas las consolas Nintendo, Wii incluida!

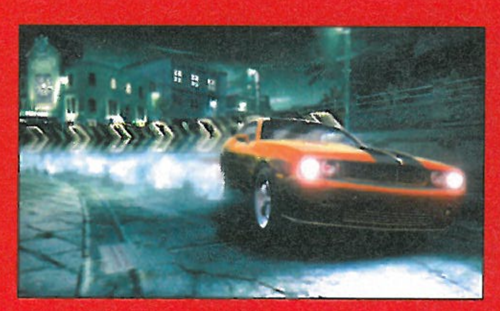
«Need for Speed» vuelve a la carga con la versión más potente que se ha visto. Con **«NFS: Carbono» entrarás de lleno en las carreras callejeras más desafiantes y peligrosas.** La gran novedad de este «Need for Speed» es la inclusión de una **enorme zona de cañones.** En estas zonas las carreras son aún más peligrosas, así que deberemos tener los sentidos alerta para no chocarnos con la gran cantidad de obstáculos que habrá en los escenarios.

Tampoco podían faltar las zonas de ciudad, en las que correremos de noche por sus calles que, para complicarnos las cosas, también tendrán sus propios obstáculos. Nuestro objetivo será **ganar todas las carreras posibles para que nuestra pandilla se haga con el control de nuevas zonas** en la ciudad. Perder una carrera significará perder el control de dicha zona. Para que resulte más fácil, podremos gastar el dinero en mejoras para nuestro coche: opciones mecánicas y estéticas (el tuneo), para ser los más molones de la ciudad.

Gracias a la **tecnología «Autosculpt»**, podremos diseñar los coches de nuestra pandilla e incluir las piezas que queramos. Si ya estás paciente, deja las uñas y espera a **noviembre. Estará en GC, GBA, DS y Wii.** ¡Pleno!



Las "carreras de cañones" prometen darle aún más emoción y frenesí a las excitantes carreras de coches.



En esta entrega necesitarás más habilidad al volante de los coches que en ninguna otra. ¡Qué flipe!

¡AQUÍ ESTÁ LO NUEVO DE DISNEY!

«Spectrobes» te convertirá en un patrullero espacial con tu Nintendo DS.

Buenavista Games acaba de anunciar **«Spectrobes», un nuevo RPG de acción** en el que asumiremos el papel de dos oficiales interplanetarias llamadas Rallen y Jeena. Estas dos jovencitas han descubierto una extraña y prehistórica raza llamada "Spectrobes" que posee poderes especiales. A lo largo del juego tendremos que **explorar todos los planetas** para hacernos con el mayor número posible de estos seres (hay cerca de 500 diferentes). Con ellos nos enfrentaremos a la maléfica banda llamada Krawl que se está apoderando de toda nuestra galaxia.

«Spectrobes» hará uso de todas las posibilidades de DS y verá la luz en nuestro país la próxima primavera.





En «Spectrobes» vamos a vivir una aventura espacial intensa y muy bien llevada.

GANADORES DE LOS CONCURSOS

• **FORD RACING** Juego Big Mutha Truckers 2 DS + Coche RC
Juanma Ferrández (Alicante), Nadia Torres (Alicante), Javier Velasco (Almería), Alew Peralo (Barna), Rafael Gª Romero (Granada), David Ayuso (Murcia), Jesús Rico (Pontevedra), David Pérez (Zaragoza).
Juego Ford Racing 3 DS + Coche RC
Albert Bellera (Barna), Raúl Guerrero (Cádiz), Jorge Vidal (Castellón), Daniel Bellosta (Huesca), Miguel Á. Delgado (Jaén), Rubén Márquez (Madrid), Oscar Porras (Madrid), Adrián Rubio (Salamanca).

• **MARIO & LUIGI 2** Juego Mario & Luigi 2 DS
Juan Ramón López (Ávila), Mateo Fdez. Nítido (Barcelona), José Mari García (Burgos), Roger Berche (Lleida), Mercedes Valero (Lugo), Esteban Cardona (Madrid), Pedro Torres (Sevilla), Pablo Cabezuelo (Valencia), José Luís González (Valladolid).
Consola DS + Juego Mario & Luigi
Miguel Rincón (León)

• **SALVAJE** Juego Salvaje (GB)
Rubén Cifuentes (Albacete), Juan Francisco Guerrero (Alicante), Fernando Navia (Badajoz), Nuria Pérez (Barcelona), Santiago Lara (Ciudad Real), Antonio Gómez (Guipúzcoa), Jesús González (Guipúzcoa), Alejandro Díaz (Murcia), Mario Marcos (Palencia), Enrique de Casimiro Ludeña (Valencia)
Game Boy Micro + Juego Salvaje
Agustín del Castillo (Sevilla).

¿CUÁNTO PESA TU CEREBRO?

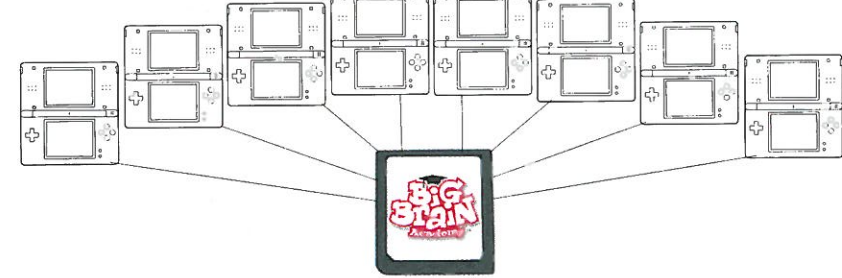
Ahora, a través de divertidos retos mentales, te vas a poder ver las caras con otros cerebros





Big Brain Academy es uno de esos programas que demuestra que **usar el cerebro puede ser de lo más entretenido**. Cinco categorías de ejercicios con **un montón de desafíos diferentes** pondrán a prueba tus neuronas... ¡y las de tus amigos o familiares!





Con un CARTUCHO 8 jugadores

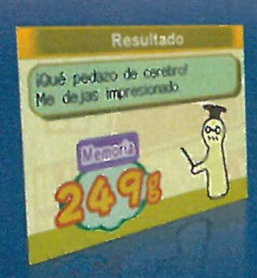
La tecnología de la Nintendo DS permite que otros 7 jugadores puedan descargar temporalmente en sus consolas el juego **Big Brain Academy** y así competir en las mismas pruebas simultaneamente como en los mejores programas televisivos.



EL OCIO PENSADO PARA CUALQUIER GENERACIÓN

BRAIN TRAINING | TRAUMA CENTER | ELECTRO-PLACTON | TETRIS | BIG BRAIN ACADEMY | NINTENDOGS

El cerebro humano pesa una media de 1,3 Kg., poco más que una bolsa de azúcar. El cerebro más pesado del reino animal es el de la ballena, con unos 7,8 Kg. de peso. ¿Cuánto pesa tu cerebro?







www.touchgenerations.com

¡Descubre por qué es la portátil más buscada!

5 RAZONES para tener una DS LITE

La portátil más exitosa del momento, Nintendo DS, ha evolucionado. DS Lite es como una DS pero más pequeña, ligera, brillante... ¡la belleza en tus manos!

1 Es más pequeña y ligera

¡DS Lite te cabe en cualquier bolsillo! Ha "bajado" de peso y ha reducido sus dimensiones para convertirse en la consola más portátil y estilosa.

Peso: 275 grs.

Peso: 218 grs.

¡La pantalla no reduce su tamaño, es igual de grande!

NINTENDO DS CLÁSICA

- **Precio:** 129,95 €
- **Salió en:** Abril 2005
- **Colores:** Plata, azul, rosa.

84,7 mm

148,7 mm

28,9 mm

73,9 mm

133 mm

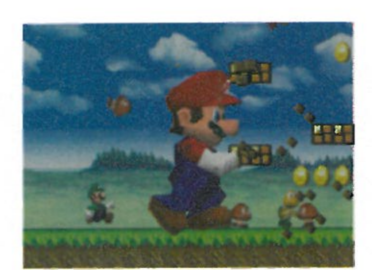
21,5 mm

NINTENDO DS LITE

- **Precio:** 149,95 €
- **Salió en:** Junio 2006
- **Colores:** Blanco y negro.

2 Sus pantallas brillan más

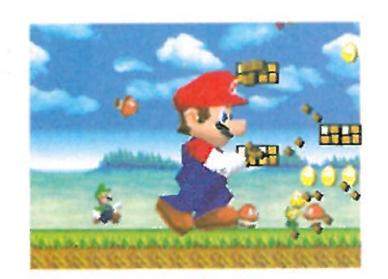
DS Lite tiene 4 niveles de brillo, para que nunca te afecte la luz exterior. Podrás jugar en cualquier circunstancia, siempre con la mejor visibilidad.



Nivel de brillo 1: Mínimo
Es el mismo de la Nintendo DS original y, sí, se ve bien. Pero ocurre que, a veces...



Nivel de brillo 2: Bajo
...si estás en un lugar con mucha luz, molaría que la pantalla brillara más. Y...



Nivel de brillo 3: Alto
...con DS Lite puedes hacerlo eligiendo el nivel de brillo en el menú de la propia DS.



Nivel de brillo 4: Máximo
Pero ten en cuenta que, a mayor nivel de brillo, menor duración de la batería.

3 Su diseño "cool"

Su diseño cautiva a todos, pero hay otros detalles que la hacen aún más interesante.



Micrófono en el centro. Para que soples y hables hacia donde miras.

El puntero, más largo y grueso. A los "manazas" no se nos escapará entre los dedos.



Si la quieres en negro... La puedes tener desde ya. En blanco mola, en negro... impone.

Tapa para la ranura GBA. Así no se deteriora ni ensucia la conexión para cartuchos GBA.

5 Su potente batería

Sí, este es otro de los "grandes cambios" para el jugón. ¡La batería dura casi el doble!



¡Te dura un día enterito! DS Lite es la consola perfecta para llevar encima un día de playa. Puedes estar jugando todo el día, que la batería aguantará. ¡Hasta el mismísimo Sol se te va a acabar antes!

¡Aguanta 19 horas seguidas! ¡y se recarga en 3 horas!

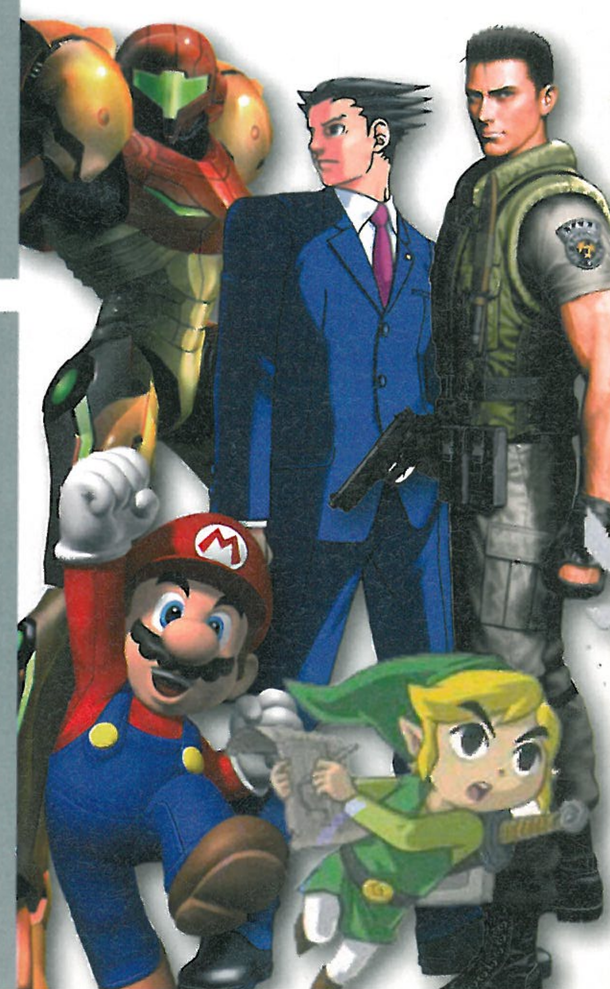
4 Sus juegos

Variedad y cantidad jugable a tu disposición.

Disfrutar de los juegos es fácil con un DS Lite. No sólo por todas las mejoras de hardware que estamos viendo (más portátil, pantalla más brillante), si no porque además vas a encontrar cantidad y variedad de buenos juegos. Seas un jugador ocasional, o muy forofo, te gusten más los arcades o te pirres por los juegos originales, el catálogo de DS tiene un juego para ti. Aquí tienes unos ejemplos...

- **New Super Mario Bros.:** Plataformas clásicas junto a estupendos gráficos 3D. Flipa tanto a veteranos como a nuevos jugadores.
- **Metroid Prime Hunters:** Sí, también hay disparos, acción, aventura y ¡una saga de lujo!
- **Zelda Phantom Hourglass:** Hablando de sagas de lujo, sí, podrás jugar con la última aventura de Zelda, que es la repanocha.
- **Brain Training:** ¿No has oído hablar de los juegos que ponen en forma tu cerebro? Pues también, también los tienes en tu DS Lite.

...y muchos juegos más.



¡HAZTE CON EL TESORO!

Disney

PIRATAS del CARIBE

EL COFRE DEL HOMBRE MUERTO



¡¡¡SUMÉRGETE EN LA AVENTURA!!!

YA A LA VENTA







NINTENDO DS

GAME BOY ADVANCE

¡¡Esta casa se quiere comer mi DS!!

MONSTER HOUSE

Qué mejor para los calores de agosto que una aventura en una casa terrorífica. ¡Sudarás a tope!

DATOS DEL JUEGO

- NINTENDO DS
- AVENTURA
- AGOSTO
- Compañía: **THQ**
- Equipo: **AM2**
- Origen del Juego: **USA**
- Jugadores: **1-2**

ADEMÁS SABEMOS QUE...

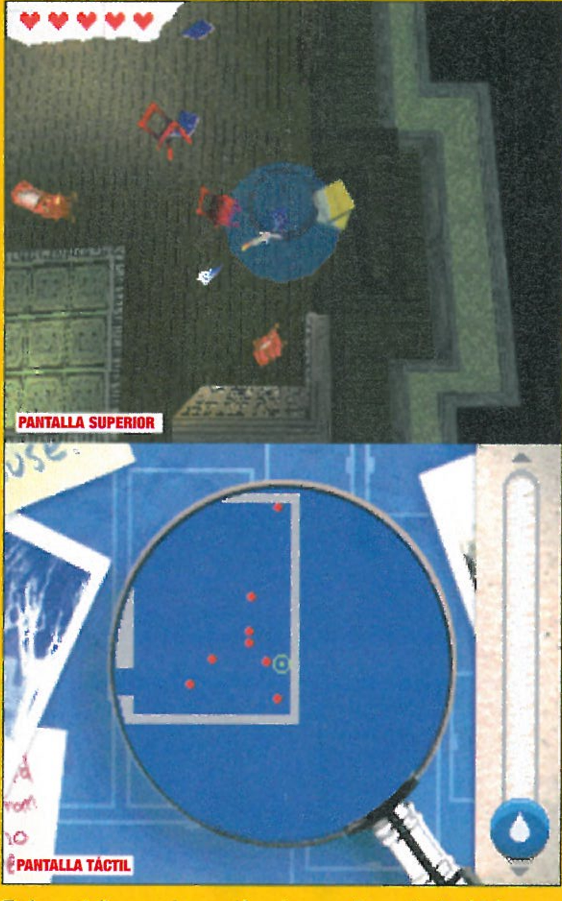
- La película que versiona es de Columbia Pictures, se proyectará en agosto y la veréis **tanto en salas normales como en cines 3D gracias a su increíble tecnología de animación.**
- Podréis **jugar con "Thu Art Dead"**, el juego arcade 2D que aparece durante la película. Seguro que mola, pero tenemos que verlo, claro.

¡MIEDO Y RISAS!

- La peli **da miedo pero tiene mucho humor.** Así será también el juego.



Cada uno de los tres personajes tendrá sus propias habilidades. En cualquier momento podrás elegir a uno de ellos para jugar.



En la pantalla superior, acción a tope: caña contra los bichos, desde una vista aérea. En la táctil, plano de situación.

DJ es uno de los protas de la nueva peli-juego que estamos a punto de ver en las portátiles. Con su pistola de agua, tendrá que combatir contra cientos de criaturas. ¿Les gustará el agua?



La casa de Monster House es especial. Cuando llega Halloween, sólo piensa en zamparse niños. Pero hay tres que se han propuesto aguarle la fiesta. Y con sus pistolas... de agua y gran valentía y arrojo, se van a colar en sus habitaciones para descubrir el misterio. Si estás listo, sigue...

¡Qué miedo tengo!

¡Pero no te hemos dicho que siguieras solo si estabas listo! En fin, échale valor, hombre, que seguro que cuando veas la película te entran más ganillas de ayudar a este trío de colegas (DJ, Chowder y Jenny) a **salvar al vecindario de la casa comilona.** Porque prácticamente vamos a ver al mismo tiempo el estreno en cine y los juegos en las tiendas. La peli tiene una pinta de muerte (y de susto), es de animación y la han hecho dos monstruos de la tecnología: la compañía Imagemovers, de Robert Zemeckis (el de Regreso al Futuro) y la gente de Sony Pictures Animation. Los momentos clave los tendremos en exclusiva en nuestra DS, porque en la doble pantalla deberemos **adentrarnos en las partes más oscuras y lóbregas de la casa, con sus trampas, misterios** y, sí, mogollón de extrañas criaturas que habrá que combatir con... ¡pistolas de agua! Bueno, al menos podremos aprovecharnos de las características y habilidades únicas de los tres protagonistas. Porque podremos cambiar de personaje cuando lo necesitemos. Lo dicho, que si no tienes nada que hacer este verano, te invitamos a explorar una casa que se lo zampa todo. Para que luego digan que el túnel del terror da miedo, ¡eso es que no han visto Monster House!



TAMBIÉN PARA TU GAME BOY

¿Te creías que te ibas a escapar de la casa monstruosa? Pues no, para ti también habrá ración de aventura en la casa más "chunga" que ha habido nunca en el cine. Y el desarrollo del juego será en la línea del de DS, con exploración por la casita y destrucción de bichos y criaturas. Seguro que te va a gustar.

¡Los juegos, reunidos, jamás serán vencidos!

CLUBHOUSE GAMES

¿Te gustaría tener más de 40 juegos de cartas, puzzle, azar y algún deporte que otro... ¡en una sola tarjeta!?

DATOS DEL JUEGO

- NINTENDO DS
- PASATIEMPOS
- SEPTIEMBRE
- Compañía: **NINTENDO**
- Equipo: **AGENDA**
- Origen del Juego: **JAPÓN**
- Jugadores: **1-8**

ADEMÁS SABEMOS QUE...

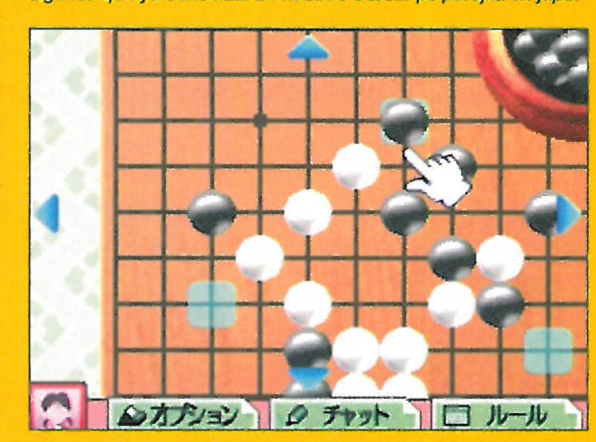
- Es posible que **el título del juego en España sea «42 juegos de siempre».** Así, tus abuelos lo mismo se atreven a coger la DS y echarse una perejila táctil.
- Algunos de los juegos **se saldrán un poco del estilo "clásico"** imperante y tirarán más hacia... «WarioWare»: ¡juegos de lo más tonto, pero también superdivertidos en **modo multijugador**!

¡ÉCHATE UN LO QUE SEA!

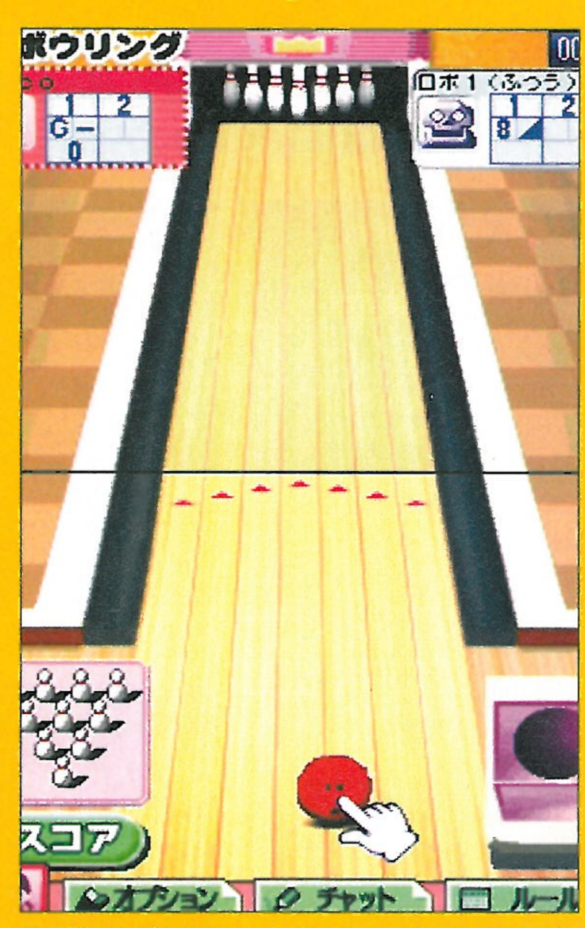
- ¡Porque con **más de 40 juegos en tu DS** te tienes que divertir, eso seguro!



Habrá un cerro de juegos de cartas, y seguro que encontrarás algunos que ya conocías. En nuestro caso... ¡la perejila en japo!



Descubrirás que hay un montón de juegos divertidísimos que, con pillar un puñado de judías y... ¡No, mejor en DS y tumbado!



La doble pantalla se aprovechará en algunos juegos como el de los bolos, donde, por supuesto, lanzarás la bola con el puntero.

¿UNAS PACHANGAS, AMIGO?
Con «Clubhouse Games» vas a ir haciendo amigos al paso. Podrán jugar hasta 8 amigos a la vez con una sola tarjeta DS y, encima, a un montón de juegos clásicos, superconocidos para todos.



Anda, pues claro que te gustaría, como a todo el mundo! Por eso Nintendo va a ampliar horizontes y mirar al... al pasado. ¡No, si eso no es malo! Fijo que **la mayoría de los juegos que incluirá esta tarjeta DS los has jugado alguna vez** con la familia o los amigos. **De cartas, habrá un montón,** pero nada de "tute perrero" ni "mus a parejas de tres", sino algo más **parecido al "burro", el "mentiroso" y cosas así, sencillitas.** ¿Cómo?, ¿que tampoco has jugado a esas historias? Pues tranquilo, que seguro que te encontramos algo. A ver... ¿Un solitario?, ¿no? Porque los hay. ¿Juegos de tablero tipo la oca? Ya. **¡¿Puzzles, dardos, bolos, backgammon,** el juego de la patata caliente pero sacudiendo una botella de gaseosa...?! ¡¿Y si te decimos que todos se jugarán con el punterooo!?

¡Ah, entonces sí que mola!

Em... Sí, todo se hará con el puntero: tirar el dado, un dardo, soltar una carta... Además, habrá **varios modos de juego, entre ellos un modo "Aventura"** que te propondrá superar retos cada vez más difíciles en distintos grupos de juegos y que, seguro, irá acrecentando tus piques personales. Y si te gusta jugar a las cartas y estas cosas pero con un nutrido grupo de gente... sí, eso es, podrás **compartir todos estos juegos con hasta 8 jugadores,** tanto con más tarjetas de juego como sin ellas. ¡Ve practicando el "barajeo tahuriano", que hasta septiembre...!



AJEDREZ TÁCTIL

¿Eres de los que sale por ahí y lleva su ajedrez portátil electrónico en el bolsillo? Pues si te crees un Bobby Fisher, este juego te va a hacer feliz. Además de tener un simulador de ajedrez que promete un buen nivel de juego, puedes mover las piezas con el dedo, tocándolas. ¡Como en la realidad, claro! ¡La era de las coordenadas se acabó, ajedrecistas!

¿Se pasará Sam Fisher al lado oscuro?

SPLINTER CELL DOUBLE AGENT

Sam deberá desmantelar una organización terrorista trabajando para ellos. ¿Se lo permitirá su conciencia?

DATOS DEL JUEGO

- **GAMECUBE**
- **ACCIÓN/INFILTRACIÓN**
- **SEPTIEMBRE**
- Compañía: **UBISOFT**
- Equipo: **UBISOFT MONTREAL**
- Origen del Juego: **CANADÁ**
- Jugadores: **1-2**

ADEMÁS SABEMOS QUE...

- Esta cuarta entrega no será tan "oscura" como las anteriores, y nos llevará por escenarios más "claritos" y luminosos que las otras tres.
- En el **modo cooperativo,** que se jugará a pantalla partida, el segundo jugador controlará al terrorista.

DEPENDE SÓLO DE TI

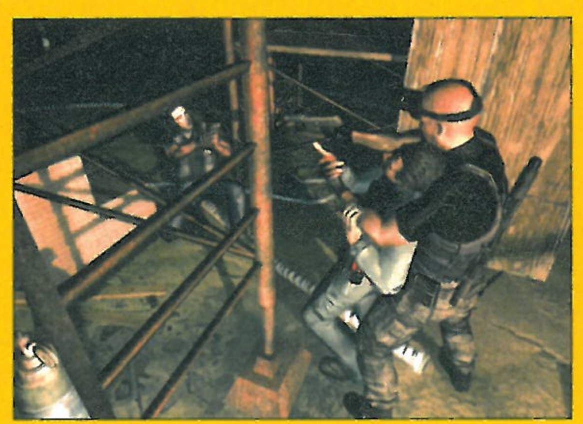
- El destino de Sam será sólo decisión tuya. Aunque siempre podrás jugarlo otra vez para ver los **distintos finales.**



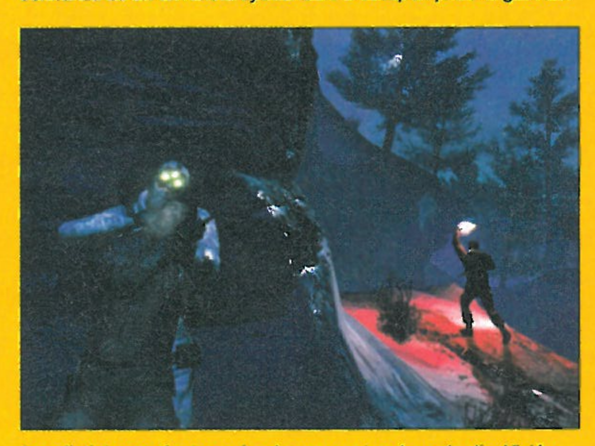
Para darle realismo al papel de agente doble de Sam, los desarrolladores se han inspirado en técnicas de agentes reales.



Sam empezará la aventura en la cárcel. Tendrá que ganarse la confianza de un terrorista ayudándole a escapar. ¡Dale al guardia!



Ser malos, ser buenos... Durante el juego habrá que elegir, y las decisiones nos llevarán por diferentes caminos a finales distintos.



Los distintos gadgets serán el pan nuestro de cada día. Visión nocturna, mini-cámaras, armamento sofisticado... ¡a la última!





Los tiempos cambian y ahora los terroristas utilizan armamento de tecnología punta. Pero la NSA (los buenos) se adapta para combatirlos como sea, **aunque eso implique... saltarse ciertas normas.** Por eso Sam Fisher, tú, también cambiarás, al igual que tus objetivos y compañeros. A partir de ahora serás un agente doble y te infiltrarás en una banda terrorista para acabar con ella desde dentro. **Tendrás que robar, amenazar, sabotear, traicionar...** Lo que sea para ganarte su confianza y mantener oculta tu doble identidad.

SAM FISHER ESTÁ DE VUELTA. El veterano agente tiene una nueva y difícil misión para su cuarto juego: infiltrarse en una banda terrorista para acabar con ella desde dentro. Arriesgado y... ¡emocionante!



Entre la espada y la pared

Tú decidirás a quién ayudar y a quién eliminar, pero siempre sopesando las consecuencias, ya que **todo lo que hagas repercutirá en el desarrollo del juego** y en tu destino. Usarás tácticas de agentes dobles reales en misiones **bajo el agua, en tormentas de arena** o entre enormes témpanos de hielo. Promete realismo a tope, este Sam... ¡y más brutal que nunca!



ACCIÓN A PARES

Esta entrega contará con un modo multijugador único. Podrás completar misiones cooperando con un amigo, y trabajar conjuntamente para superar infinidad de retos.

Nintendo®

The Pokémon Company

¡CELÉBRALO CON NOSOTROS!

10° ANIVERSARIO POKéMON™

Ven a Moviplaya con tu Game Boy Advance o SP y uno de tus juegos Pokémon Rubí, Zafiro, Rojo Fuego, Verde Hoja o Esmeralda y consigue uno de estos Pokémon:



Acuérdate de tener espacio libre en tu equipo activo Pokémon.

Este verano prueba nuevas consolas, espectaculares juegos y consigue uno de los Pokémon más deseados.

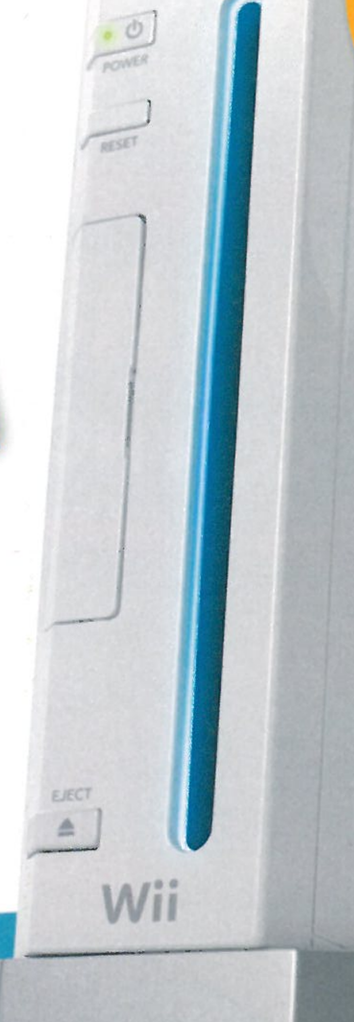
NINTENDO EN MOVIPLAYA 2006

www.nintendoplaya.com

JETIX™ Todos los días "Planeta Pokémon" en Jetix a las 16:30h.

¡Todo a punto para Wii!

¡EMPIEZA LA CUENTA ATRÁS!



•FECHA DE LANZAMIENTO: entre octubre y diciembre 2006.
•PRECIO: por debajo de 250 €

Sí señor, ya estamos contando los meses que quedan para el lanzamiento de la nueva Wii. A partir de ahora podréis enteraros de eso y de muchas más cosas sobre la consola más esperada de Nintendo en esta sección que ponemos en marcha ya.

LA NOTICIA

Wii, de paso por España

A finales de junio, Nintendo organizó un mega-estreno de Wii en Madrid para prensa y tiendas que resultó un éxito.

El acontecimiento del siglo. **¡Wii está en Madrid!** Al menos por tres días, la fiebre por Wii tomó las calles de la capital. **La cita era en el glamuroso Hotel Puerta de América,** todo un alarde de diseño. La convocatoria, 26, 27 y 28 de junio, para todos los medios, para las compañías de juegos con sede en España, para las tiendas, en fin, todo el sector de los videojuegos estaba invitado. Y nadie faltó a la cita.

¿Qué estrenaron?, ¿qué nos dejaron disfrutar? Pues los títulos imprescindibles para que todos se hicieran una idea de cómo funciona el nuevo mando. Había demos de **«Orchestra»**, donde dirigíamos el ritmo de una orquesta real; y de **«Duck Hunt»**, en el que aprendimos a afinar la puntería para cazar al pato; versiones avanzadas de **«Wario Ware»**, con los minijuegos y pruebas más flipantes e imaginativas del mundo; y de **«Wii Sports»**, esa increíble combinación de tenis, béisbol y golf, que hoy por hoy es el juego preferido de la redacción de NA. ¡Menudos partidos de tenis que nos echamos!, ¡si tuvieron que despegarnos el mando de las manos! La conclusión es que todo el mundo acabó encantado con la consola y.... con unos kilitos de menos de darle tanta caña al mando de Wii.



Afinando puntería. Qué mejor presentación para Wii que disfrutar con sus primeros títulos. Aquí, mostramos nuestra puntería.



¡Bien hecho! Todo el sector de los videojuegos se apuntó a la cita, pero no hubo aglomeraciones porque Nintendo lo organizó perfectamente.

LA CONSOLA

¿Cómo se juega con Wii?

Aquí vamos a enseñarte las diferentes formas de jugar con el mando de Wii, y haremos un pequeño avance con los mandos extra que saldrán a la venta con la máquina.

ESTILO CLÁSICO

Dale la vuelta y cógelo con las dos manos. Vale para simular un volante, como en «Excite Truck», o en juegos donde uses los botones o el pad digital.



NUEVO ESTILO

Cógelo como si fuera el mando a distancia de la tele, y descubrirás un nuevo mundo de posibilidades. Con el movimiento de tu mano podrás apuntar, moverte por la pantalla, jugar al tenis, tocar la batería, manejar una espada o dirigir una orquesta.



ESTILO "RETRO"

Este bonito mando lo utilizaréis para jugar con esas "joyas" que vamos a descargarnos por internet. Sí, sí, hablamos de juegos clásicos que podremos jugar en Wii gracias a la función de consola virtual que incluye la máquina.



PISTOLA LIGHT GUN

La pistola-mando que enseñaron en el E3 vendrá al pelo a juegos como Red Steel, y no sólo para ponerte aún más en situación, sino porque la "light gun" incorporará además un stick analógico.



La pistola tiene este aspecto tan sideral, y estará enlazada con un cable al mando normal de Wii.

EL NUNCHAKO

Es el pad con forma de pera que veis en la imagen. Incluye stick analógico y un botón a la altura del dedo índice. El nunchako se utiliza en combinación con el mando normal, y juntos se convierten, por ejemplo, en la espada y el escudo para defender Hyrule. También incluye un sensor de movimiento, que da aún más posibilidades de acción. En los arcades en primera persona, podemos movernos con el nunchako y usar el mando para apuntar.



Más datos del mando de Wii

El mando Wii no necesita cables y se conecta con la consola por tecnología Bluetooth (que permite la comunicación entre dos dispositivos sin cables). Tienes que estar a menos de 10 metros para que funcione. Ambos controles, el mando Wii y el nunchako, disponen de sensor de movimiento. El mando incluye altavoz, rumble y puerto de expansión. Tiene botón de on/off, pad digital, botones A, B, Minus, Home y botones 1 y 2. El nunchako tiene control analógico y botones C y Z.



El mando incluye sensor de movimiento — **Se conecta a la Wii por Bluetooth**



Estarás siempre conectado a internet

Aunque la consola esté apagada, tú podrás recibir mensajes o cualquier otra descarga a través de internet. La conexión permanente con internet a través de Wii se llama **WiiConnect24**, y tiene muuuuuchas ventajas. Por ejemplo, Nintendo podría enviar demos para Nintendo DS durante la noche y tú podrías descargarlas en tu portátil a la mañana siguiente. ¿Por qué no también demos para la propia Wii?, ¿y qué os parecería poder obtener extras, ítems especiales o incluso desbloquear nuevos jefes a través de internet? Un led te indicará si tienes nuevos contenidos para descargar. ¿Te imaginas cómo sería con juegos como Animal Crossing? Tus colegas te enviarían cartas o mensajes a través de internet y tú te conectarías con ellos cuando quisieras.



Jugarás con los clásicos de Nintendo

Podrás descargarte los juegos que han marcado una época y volver a jugar con Zelda, Mario, Sonic... La Wii tiene una función que se llama consola virtual. Gracias a ella podremos disfrutar de nuevo con los juegos más sagrados de la Historia. Desde los primeros títulos de Zelda o Mario para NES a maravillas que sólo se han visto en otras consolas como Sega MegaDrive.

Además, Nintendo quiere que los pequeños desarrolladores aprovechen la para hacer juegos y comercializarlos a un precio razonable. Por ejemplo, entre 500 y 1000 Yen (3 y 5 Euros) por juego.

LOS JUEGOS

¡Futuros bombazos!

En esta sección vamos a presentarte cada mes los juegos más esperados de Wii. Elegiremos los proyectos más jugosos, publicaremos las últimas pantallas y os tendremos informados de todos los rumores. Estos serán los juegos que convertirán Wii en una máquina superventas.

¡Que empiece el espectáculo!

SMASH BROS. BRAWL

- **Tipo de juego:** Lucha
- **Compañía:** Nintendo
- **Lanzamiento:** 2007

Tenemos las respuestas a muchas de las preguntas que seguro os estáis haciendo desde que os presentamos este juego. Por ejmplo, **¿con qué mando se jugará?** Pues veréis, el propio Mr. Sakurai, creador de «Smash Bros.» nos comentó que "iba en otra dirección respecto al mando", y nos dijo que no prestáramos a nadie los mandos de CUBE. Sabemos también que **el juego aprovechará al máximo la conexión Wi-Fi** de la consola con un modo multijugador en el que se está trabajando duro. Y Sakurai ha advertido que "se van a investigar nuevas maneras para jugar a través de Internet".

Otra cosa que podemos soplaros es que el **modo para un jugador va a ser mucho más profundo.** ¿Y cómo veis lo de los personajes extra? Pero si parece que hay lista de espera para apuntarse a luchar en «Smash Bros.». Tenemos a Solid Snake, el héroe de «Metal Gear», a Samus (sin su traje especial), a Pit, el de «Kid Icarus», los perros de «Nintendogs» o al propio Wario. Y hay rumores que hablan de Rayman...



Pit. El arquero de «Kid Icarus», un juegazo para NES, será uno de los nuevos luchadores que podremos elegir al conectar el juego.

Breves...

ELEBITS

Konami entra en Wii. Y lo hace con Elebits, una aventura de puzzles que aprovechará al máximo el nuevo mando de Wii. Con él podremos interactuar en los escenarios para localizar a los Elebits, unos seres que proporcionan energía. Será exclusivo Wii y podría estar disponible junto con la máquina.



CALL OF DUTY 3

Bombazo de Activision. «Call of Duty 3» se confirma como título para Wii. Su productor, Sam Nourani, apuesta por la libertad de juego que proporciona el nuevo mando, aunque aún tengan que ajustar su uso. Esta es la pantalla que acaban de publicar, ¿qué os parece la calidad gráfica, eh?



Pikachu. El Pokémon eléctrico volverá con fuerzas renovadas, así que mucho ojo a sus ataques-chispazo.

Samus. Así de atractiva se presenta la chica de «Metroid». Un cuerpo escultural y armas muy contundentes.

Espadas en alto. Los combates del modo "1 jugador" serán más intensos que nunca. Y los ataques nos dejarán flipados.

«SMASH BROS. BRAWL» PARA Wii TENDRÁ LA SELECCIÓN DE HÉROES MÁS INCREÍBLE DE LA HISTORIA.

Mario a tope. Ojo con el bigotes, porque será uno de los protagonistas más potentes, el que plantará cara a todos.

Los perros. Sí, sí, los simpáticos perrillos de «Nintendogs» harán algo más que ladrar en el nuevo «Smash Bros Brawl».

EL GRAN SECRETO

«Smash Bros. Brawl» fue la gran sorpresa del E3. Sus creadores lo mantuvieron en secreto, y sólo lo desvelaron en una multitudinaria rueda de prensa, en la que tanto Mr. Miyamoto como Mr. Sakurai, director del juego, respondieron a todas nuestras preguntas. Gracias a ello supimos cómo sería el juego y qué personajes se estrenarían.



Mr. Miyamoto y Mr. Sakurai presentaron en primicia el juego.

Habrá más personajes extra, además de los ya anunciados.

CHICKEN LITTLE

¡Hay un pollo en mi Wii!

A Disney también le va la marcha Wii. Además de las aventuras de ste simpático pollo, que vendrá cargado de acción a lo largo de 2007 veremos cosas como Meet the Robinsons», basado en su próxima película, y »Piratas del Caribe 3», con el regreso del pirata más genial, Mr. Sparrow.



CARS

¡También en Wii!

Según recoge la web IGN, CARS, el juego-película de coches podría estar listo con el lanzamiento de la máquina. El control será en plan «Excite Truck», es decir, mando en horizontal, con las dos manos en plan volante. Pronto, más.



¡Un juego con el turbo pegado a las púas!

SONIC WILD FIRE

- **Tipo de juego:** Plataformas
- **Compañía:** SEGA
- **Lanzamiento:** marzo 2007

Las nuevas aventuras nos llevarán a la tierra de las Mil y Una noches. **Desiertos de dunas, oasis con palmeras y palacios** en los que esquivaremos columnas, tsunamis y cataclismos con velocidad y habilidad. El erizo avanzará de forma automática, nosotros controlaremos su dirección **moviendo el mando a izquierda o derecha.** Con el botón, ¡zas!, pegamos un salto, y si movemos el mando hacia adelante nos convertimos en bola mortal. Un **control muy intuitivo** que incluso en las situaciones más agobiantes no nos pondrá problemas. Por ejemplo, en los pinchos de las cornisas. Gira el mando débilmente hacia un lado y el erizo avanzará leeeeeeento; dale un poco más de fuerza, y se pondrá las pilas. ¿Y gráficamente? Pues de lo mejor. **Escenarios enormes, 3D perfectamente recreado,** y una cámara que nos traslada la acción con mil detalles. La guinda a uno de los pasteles más dulces que saldrán para Wii.

¡Turbo! La demo del juego combinaba velocidad y habilidad. Y todo lo controlábamos a la perfección con el mando de Wii.

Con tino. Supera estos pinchos moviendo el mando a un lado u otro.



Volando. Basta pulsar un botón y mover el mando hacia adelante para que Sonic desafíe las leyes de la gravedad.

Breves...

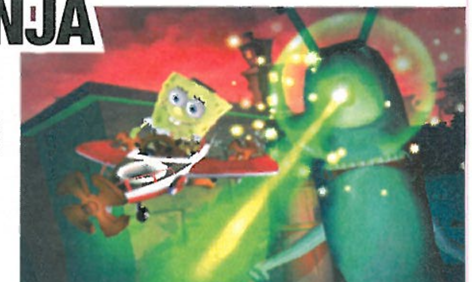
AVATAR

La apuesta de THQ.
«Avatar» está basado en una serie del canal Nickelodeon. Tiene elementos de mitología, combinados con magia y combates de artes marciales. Nuestras últimas noticias es que podría salir con la máquina, o sea más o menos para noviembre. Tiene buena pinta.



BOB ESPONJA

¡Será de los primeros!
Brazos abiertos para recibir a otro héroe de los dibus. Se llama Bob Esponja y en «Creature from the Krusty Krab» le veremos hacer de todo para salvar su mundo: volar, lanzarse en paracaídas, carreras... a lo largo de nueve niveles en los que el mando de Wii va a echar humo.



¡Va a dar la "campanada" en Wii!

SUPER MONKEY BALL: BANANA BLITZ

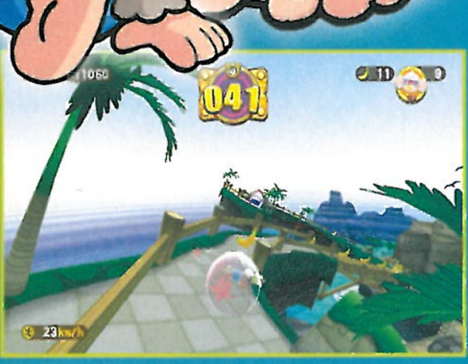
Tipo de juego: Plataformas **Compañía:** SEGA **Lanzamiento:** 2006

El nuevo Monkey Ball es exactamente el tipo de juego en el que piensas cuando conoces Wii. **Desafiante, divertido, y con un control que encaja como anillo al dedo con el nuevo mando.** Lo coges en horizontal, al estilo clásico, y dando toques a derecha o izquierda cambias la dirección del mono en pantalla. Que ya sabes que irá dentro de una burbuja, y que en cada fase deberá recorrer un laberinto lleno de rampas, curvas con precipicios, trampas y ondulaciones. Menos mal que en esta versión de Wii, **los monos estrenan salto:** los chavales pueden saltar con sólo hacer un gesto hacia arriba con el mando.

Y para cuando te canses de tanta tensión, una **fiesta de minijuegos** diseñados en exclusiva para el mando de Wii y con multijugador a tope.



El jefe. Así terminarán los niveles laberínticos, con un temible "boss" al que habrá que buscar su punto débil para derrotar. ¿Cuál será el de éste?



Control. Hará falta y mucho, para conducir la burbuja del mono por estos caminos. El objetivo es coger todas las bananas y ¡no caerseeeeeeeee!



¡Tiembla Mario! En el nuevo «Monkey Ball» vamos a ver los minijuegos más divertidos y variados.

BOMBERMAN

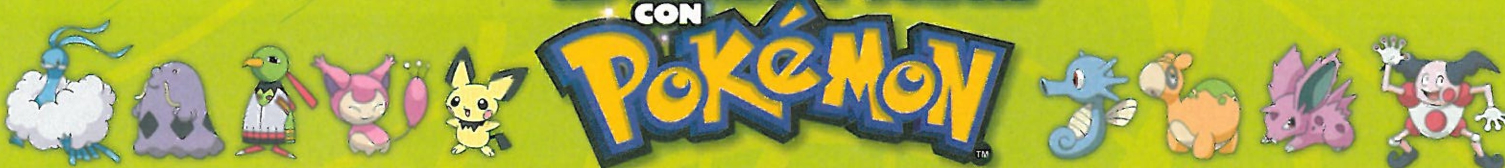
Vuelve la leyenda.
¿Cuándo se ha perdido Bomberman el estreno de una consola? ¡Nunca! Y por las imágenes que tenemos, está claro que se paseará por Wii con uno de sus arcades llenos de minijuegos. ¿Imagináis un modo Wi-Fi multijugador? Eso podría ser la bomba, ¿no?



DRAGON BALL

¡Ya llega Budokai 2!
Confirmadísimo el estreno de Goku en Wii. La única duda que nos queda es cuándo estará listo finalmente, y respecto a eso tenemos que deciros que los rumores apuntan a un lanzamiento este año. ¡Ojalá se cumplan, desde luego! Va a ser un juego de lucha total.



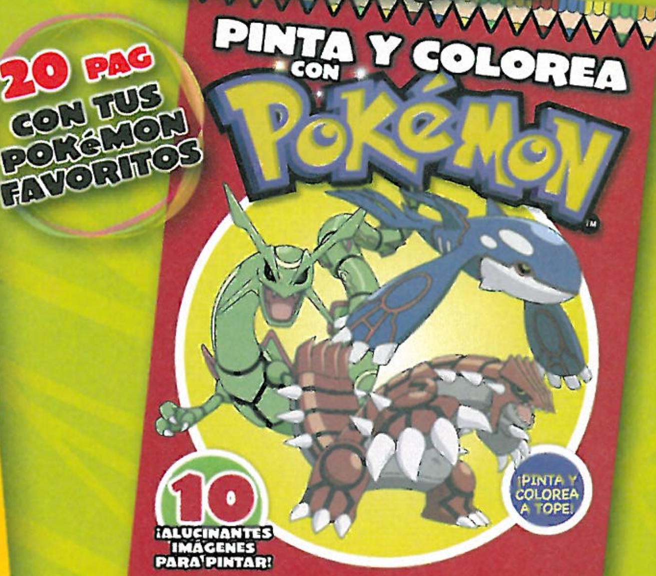


¡TU REVISTA FAVORITA DE ACTIVIDADES Y PASATIEMPOS!





CUADERNO PINTA Y COLOREA



LAS 3 EN RAYA

Este verano, pásalo en grande con "el 3 en Raya" de Pokémon.





YA A LA VENTA

¡Búscala en tu quiosco!

En Agosto...



Super Mario Bros.

¡Ya está aquí! Mario ha vuelto con el mejor plataformas para DS. El nuevo Super Mario Bros. está cargado de novedades pero conserva su estilo de siempre.



BIG BRAIN ACADEMY

¡PON EN FORMA TU CEREBRO! Para que tus neuronas no se queden dormidas, aquí tienes un nuevo desafío mental. Un juego con ejercicios divertidos y desafiantes para que descubras cuánto pesa tu cerebro. La siguiente entrega al genial «Brain Training» viene pisándole los talones en frescura y variedad de actividades. Hay que probarlo, seguro.

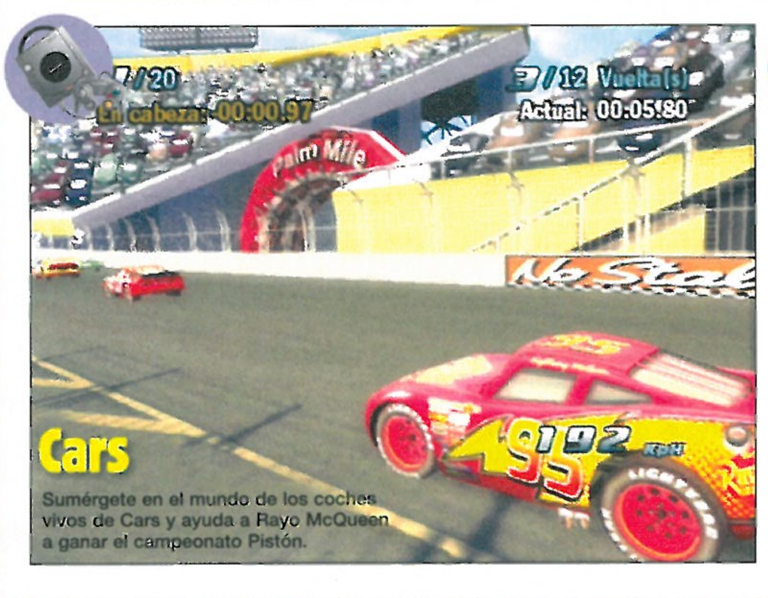
PUNTUACIONES OFICIALES

11 SUPER NOVEDADES

Nintendo DS

GameCube

Game Boy Advance



Cars

Sumérgete en el mundo de los coches vivos de Cars y ayuda a Rayo McQueen a ganar el campeonato Pistón.



Final Fantasy IV

Todo un clásico del RPG ahora para tu GBA. Si eres un auténtico rolero... ¡estás de enhorabuena, chaval!

Código P.E.G.I. de clasificación


EDAD RECOMENDADA


VIOLENCIA


DROGAS


MIEDO

SEXO

LENGUAJE SOEZ

DISCRIMINACIÓN

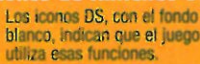
¿Qué puntuamos?

Estos son los parámetros que encontrarás en la ficha de puntuaciones. Te explicamos qué entendemos nosotros por...

- **Gráficos** El aspecto visual del juego. La nota es la suma de decorados, personajes, animaciones, sensación de velocidad... Todo lo que se vea en pantalla.
- **Sonido** La ambientación auditiva: banda sonora, voces y efectos.
- **Jugabilidad** Lo divertido que es un juego, lo que hace que sigas jugando, que te lo pases realmente bien con él.
- **Duración** Esta nota depende de si hay muchos o pocos niveles, modos de juego, ítems, personajes...

Iconos de Nintendo DS

Los iconos DS, con el fondo blanco, indican que el juego utiliza esas funciones.



SIN CABLES


CHAT



DOBLE PANTALLA · COMPATIBLE GBA · MICRÓFONO · PANTALLA TÁCTIL

¡ATENCIÓN! Recuerda que los precios que mostramos en las novedades y Guía de Compras son aproximados, y pueden variar de una tienda a otra.

OK Nintendo Acción



FICHA TÉCNICA

NINTENDO DS

- Compañía: NINTENDO
- Desarrollador: NINTENDO
- Tipo de juego: PLATAFORMAS
- Idioma: TEXTOS CASTELLANO
- Jugadores: 1-4 (DESCARGA)

- Niveles: 8 MUNDOS
- Modos: HISTORIA, MINIJUEGOS
- Extras: 27 MINIJUEGOS

- Funciones DS:

Pantalla Doble · Pantalla Táctil · Sin cables · Chat · Micrófono

- Precio: 39,95 €
- A la venta: YA DISPONIBLE

¡Gracias Mario por ser como eres!

NEW SUPER MARIO BROS.

El mejor juego de plataformas de todos los tiempos vuelve totalmente renovado a DS. ¡Qué suerte tenemos!

Igualar un clásico del calibre de «Super Mario Bros.» puede parecer, a priori, poco menos que imposible. ¿Qué podría hacer Nintendo para mejorar lo que ha demostrado ser un juego inmejorable? ¿Cómo se supera un título que lleva más de veinte años probando que es incombustible? En definitiva, ¿qué quiere decir ese NEW que se ha colado delante del nombre de nuestro querido juego? Pues significa exactamente eso, una NUEVA demostración de maestría y buen gusto al **combinar lo más clásico y lo más moderno** del mundo de los videojuegos.

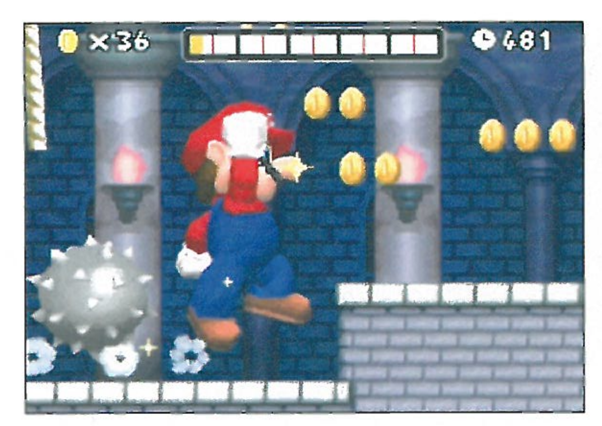
De vuelta a lo básico

No esperéis grandes cambios en la mecánica que encandiló a varias generaciones de jugadores porque no los hay, al menos no a primera vista. Mario no necesita más de dos botones para hacernos disfrutar: salto y carrera. Con estos simples comandos recorreremos los **ocho mundos** de los que se compone el juego. Dentro de cada mundo nos esperan fases repletas de setas, enemigos "conchudos", plataformas de todas las clases y, por supuesto, bloques, montones de bloques. Que sólo se necesiten un par de botones para desenvolverse no quiere decir que el repertorio de movimientos del fontanero sea limitado. De hecho, se ha ampliado bastante. Los mapeados nos exigirán **utilizar nuevos movimientos como el triple salto,** brincos apoyándonos en las paredes, barridos por el suelo a toda velocidad, o el "ground pound", ▶

AYUDA AL ALCANCE DE TU PUNTERO

Durante el juego, la pantalla inferior nos mostrará información sobre el mundo en el que nos encontramos, camino recorrido, monedones y demás, pero lo realmente interesante es el ítem que podemos almacenar. Cuando lo necesitemos, sólo habrá que tocar la pantalla para que caiga directamente sobre nuestro Mario.





En esta pantalla alucinas con el tamaño de Mario, el flipante diseño de sus gráficos, la profundidad de los escenarios...



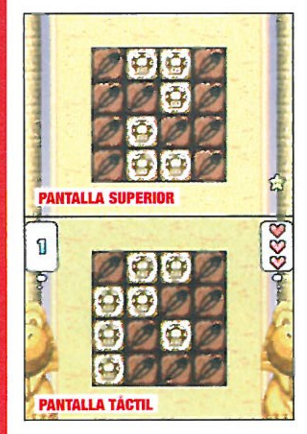
En este nuevo Mario se juega con las deformaciones del terreno, las pendientes, las bolas de pinchos que se abalanzan sobre ti...



¿Os apetecen unas manitas de poker contra Luigi? Los minijuegos que podeis encontrar aquí son de lo mas variado.

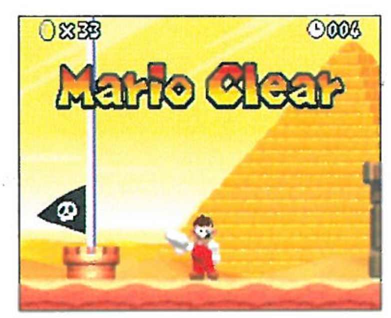
MARIO INTELECTUAL

Además de la aventura principal, «NEW Super Mario Bros.» incorpora un montón de minijuegos para explorar en cualquier momento. Es tan completo que trae hasta varios puzzles como el de aquí abajo, en el que debemos tocar una casilla para que cambien todas las adyacentes haciendo coincidir los dos esquemas que muestra.



En este «Mario Bros.» también hay tiempo para pensar.

¡UN ARTISTA! Mario combina la jugabilidad del plataformas de siempre con la espectacularidad de sus nuevos gráficos.



La bandera que da puntos al final de cada fase es un clásico que no falta.

MARIO FRATRICIDA

El modo "multi" de un cartucho nos permite enfrentarnos en un duelo para conseguir cinco estrellas antes que el otro. Con varios cartuchos hay minijuegos.



Pisar a tu compañero para robarle sus estrellas es una estrategia.



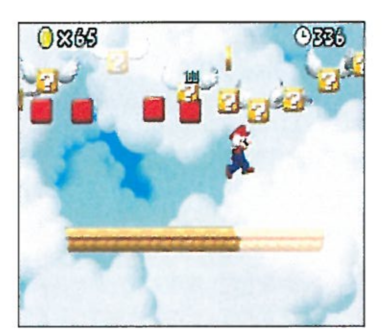
Las plantas piraña siguen siendo un estorbo. ¡Fuera de mi tubería, bicho!



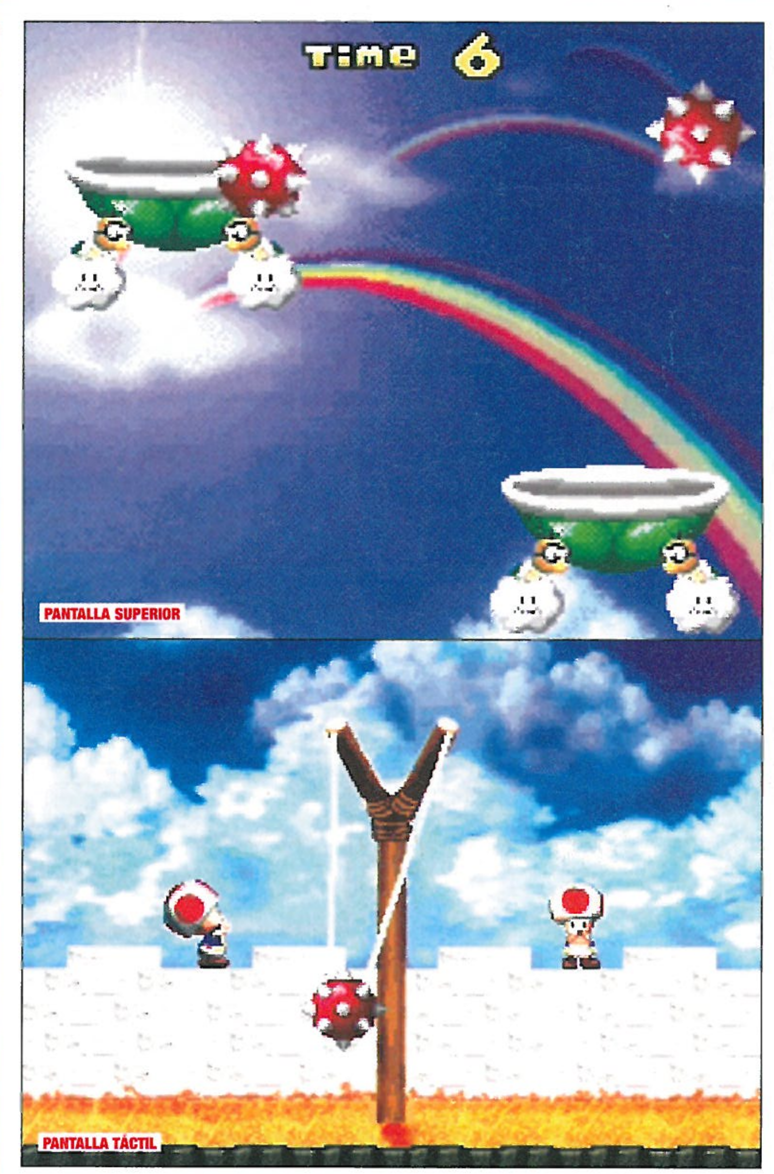
Las fases acuáticas exigen más habilidad que nunca al desplazarnos, ya que están plagadas de animales acuáticos que sólo se pueden eliminar con bolas de fuego.



En la nieve podemos deslizarnos por las cuestas y arrollar así a los enemigos



Si buscas los secretos con ahínco te vas a inflar de monedas y vidas extra.



Consigue encestar las bolas de pinchos en los caparazones usando el "peazo" tirachinas de abajo. Para tensarlo utilizaremos el puntero con gracia y salero.



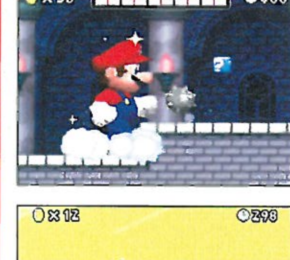
Los diferentes escenarios suenan de otras entregas, pero ahora tienen un modelado 3D que los embellece mucho. Así da gusto patear wigglers y lo que haga falta.



También tendremos fases con avance lateral automático en las que hay que estar pendiente de no quedarse atrás. Mientras sigamos subidos al bicho azul...

MARIO EXAGERADO

Hay nuevas y espectaculares setas en este juego . Unas hacen crecer a Mario y con otras se quedará muy canijo.





más conocido por estos lares como "culetazo" y punto.

Además de los movimientos, las **novedades llegan también en forma de ítems.** Los más llamativos son **dos nuevas clases de setas** que transformarán a Mario en un gigante que ocupa toda la pantalla, o que le reducirán al tamaño de un ratón. Cuando el bigotudo coge la seta enorme nada puede pararle, y es un gusto ver como bloques, enemigos, tuberías, y todo lo que se ponga por delante salta por los aires a nuestro paso. **La seta enana la necesitaremos para acceder a zonas ocultas** y colarnos por mini-tuberías, descubriendo los **montones de secretos** de los que hace gala el cartucho. Y no son estos los únicos ítems nuevos, también tenemos conchas protectoras y más sorpresas que necesitaremos para hacer frente al plantel de enemigos que se ha juntado para la ocasión.

Y es que no falta nadie, desde las abundantes tortugas "Koopa Troopa", hasta los "Baby Bowser" que te esperan en el castillo al final de cada mundo, pasando por peces y anguilas en las fases acuáticas, o los carismáticos "Boos" que habitan las casas encantadas. Como os decimos, está todo el mundo.

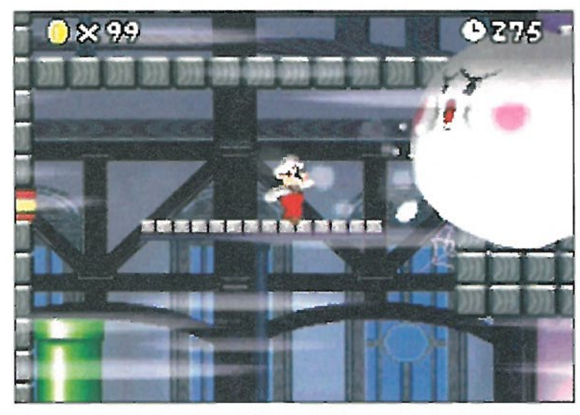
Muy bien acompañado

Aparte de la magnífica aventura principal, «New Super Mario Bros.» llega acompañado de un **enorme surtido de minijuegos** que aprovechan las funciones táctiles de nuestra DS al máximo. Hay cuatro grupos de minijuegos **divididos en acción, puzzles, tablero y varios.** Los dedicados a la acción exigirán reflejos y habilidad con el puntero; los puzzles son más tranquilos, pero nos harán utilizar las células grises con pericia; los minijuegos de tablero nos proponen varios divertimentos con cartas (poker incluido); y los varios son exactamente eso, minijuegos que no encajan en las categorías anteriores. Si a esto le sumáis la posibilidad de **competir en modo multijugador** en estas pruebecillas, la diversión se puede multiplicar hasta límites insospechados.

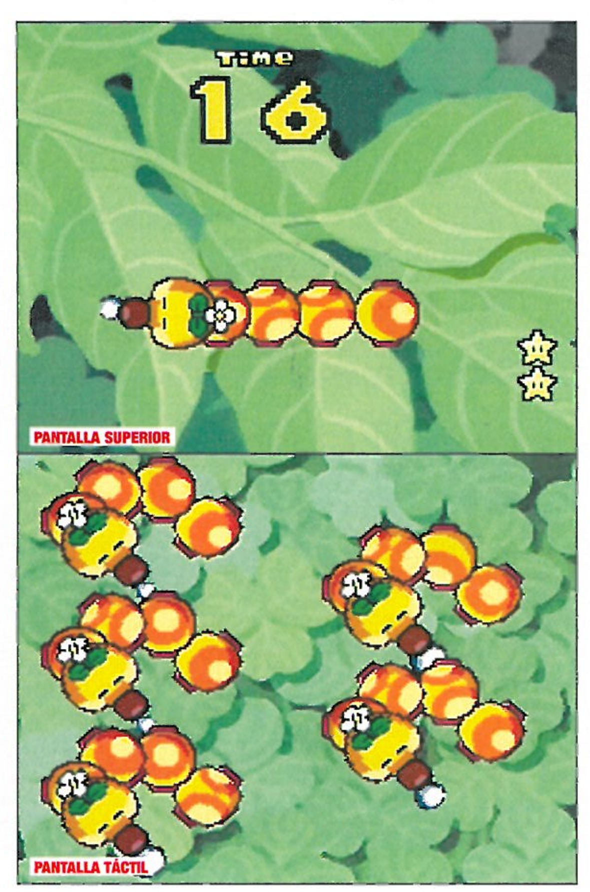
Multijugador para todos

Y si no disponéis de un cartucho para cada consola, siempre podréis **enfrentaros usando un solo juego en una disparatada competición entre Mario y Luigi.** Se trata de conseguir estrellas que van apareciendo por el escenario antes de que lo haga el contrario, y podréis robároslas el uno al otro saltando encima de tu contrincante.

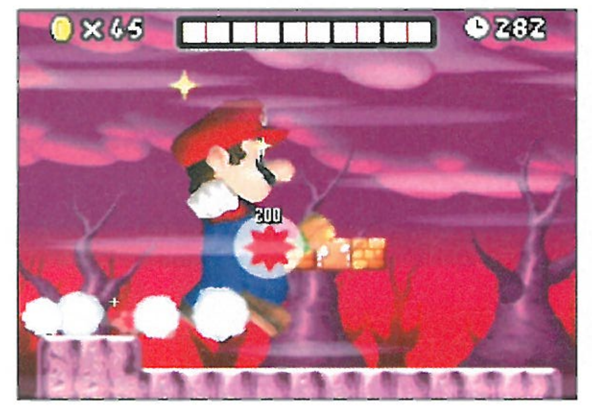
El nuevo Mario transmite la misma sensación de jugabilidad que antaño, pero adaptado a estos nuevos tiempos. Ante un juego así, sólo nos queda recomendaros que probéis un poco de magia nintendera si sois demasiado jóvenes para haber jugado al primer "Super Mario Bros.", o que reviváis una época dorada, con nuevos escenarios e ítems, pero con la misma diversión insuperable.



En las casas encantadas encontraremos liosos laberintos y nuevos tipos de fantasmas, como este tan de buen ver.



Averigua cual de los wiggler durmientes de abajo tiene el mismo dibujo en su cuerpo que el que se pasea por arriba.



Cualquier fase es fácil si usamos la seta gigante y corremos "to p'alante", pero olvidaos entonces de descubrir un sólo secreto.

¡COSAS NUEVAS!

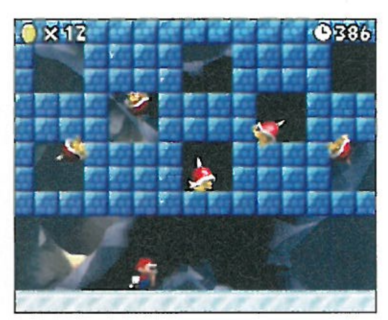
Hay novedades en los movimientos y en los ítems, que harán de Mario un gigante o un enanito.

MARIO VARIADO

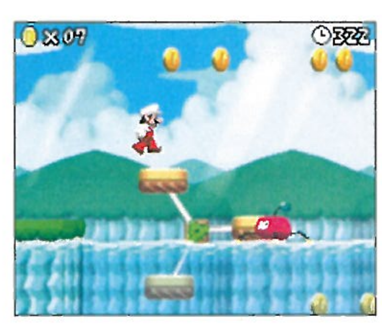
Como os decimos, por minijuegos no va a ser... Teneis a vuestra disposición una tremenda variedad que va de los juegos de cartas a la más pura acción táctil.



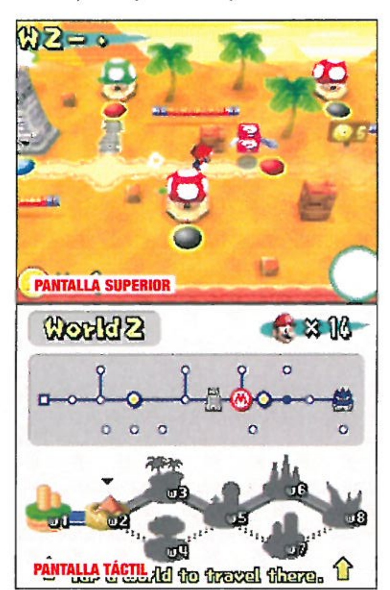
Haz saltar a Mario con el puntero para que elimine los shyguys.



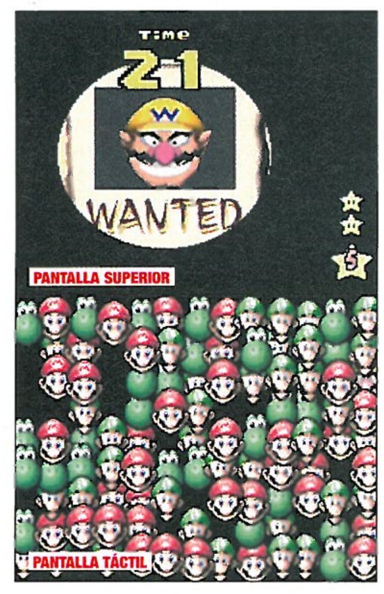
Tanto bloque y Mario hecho un canijo, de modo que no puede romperlos.



Muchos enemigos proceden de otros juegos de Mario para consolas "de mesa"



En las pantallas del mapa podemos ver el camino principal y los alternativos.



¡Deprisa, encuentra a Wario entre todos estos caretos y tócalo con el puntero!

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS



▲ Conservan el estilo, pero con la profundidad de las tres dimensiones.

▼ El excelente nivel baja un tanto en algunos minijuegos.

SONIDO



▲ Música tan pegadiza como siempre. Los efectos muy variados.

▼ Que Mario no pare de gritar con esa voz tan aguda...

JUGABILIDAD



▲ Un control simple, pero con montones de movimientos, y un desarrollo impecable que te pega a la pantalla.

▼ Se alquila este espacio.

DURACIÓN



▲ Montones de minijuegos y secretos difíciles de encontrar.

▼ Los 8 mundos saben a poco. Siempre queremos mucho más Mario.

TOTAL 97

▲ **Plataformas geniales, minijuegos a montones, multijugador...**

▼ Si no buscas los secretos, te lo pasarás rápido.

VALORACIÓN



UN NOVEDOSO CLÁSICO EN DS

Lo mejor de «New Super Mario Bros.» es la forma en que incorpora un montón de novedades sin alterar el desarrollo simple y adictivo que lo caracteriza. Y es que una vez que comienzas la partida, es imposible cansarse. Pero si eso ocurriese, siempre queda un aluvión de variados minijuegos y un modo multijugador. Impagable.

LA DOBLE PANTALLA

- Reservada para los minijuegos.
- La verdad es que en la aventura principal sólo tocaremos abajo para usar nuestro ítem de reserva y escoger mundos. Donde se aprovechan la doble pantalla y la función táctil es en los minijuegos que completan el cartucho.

OK Nintendo Acción



FICHA TÉCNICA

NINTENDO DS

- Compañía: **BUENAVISTA GAMES**
- Desarrollador: **AMAZE ENT.**
- Tipo de juego: **ACCIÓN**
- Idioma: **TEXTOS CASTELLANO**
- Jugadores: **1-2 (MULTITARJ.)**

- Niveles: **7 ESCENARIOS**
- Personajes: **3 + 5 OCULTOS**
- Modos: **HISTORIA Y COOPERAT.**

- Funciones DS:

Pantalla Doble · Pantalla Táctil · Sin cables · Chat · Micrófono

- Precio: **49,95 €**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

¡Un nuevo tesoro para tu DS!

PIRATAS DEL CARIBE 2

El capitán Sparrow vuelve a tener problemillas y, junto a Elizabeth Swan y Will Turner, ¡va a resolverlos por las bravas!

Más de uno ya habrá ido a ver la película, habrá salido "alucinaíto" del cine imitando el paso de **Jack Sparrow, combatiendo a espadazo limpio** (pero imaginario) todas las inocentes papeleras del camino hasta su casa y, desde entonces, estará deseando poder jugar tan emocionante aventura en su DS. ¡Pues enhorabuena, "más de uno", porque el juego para DS basado en esta peli te va a provocar todas las emociones que esperabas!

¡Más de uno, bastantes más!

La aventura vista en la peli se convierte, en DS, en **un arcade de acción en 3D,** de los de enfrentarte a tres o cuatro **enemigos que se te acercan por distintas direcciones.** Siguiendo el argumento (más o menos, porque se toma alguna licencia), vas **manejando a Jack, Will o Elizabeth por los siete escenarios,** cada uno dividido en más de una docena de niveles que tienes que completar jugando con un mismo personaje. Así, **nada más empezar, juegas como Jack Sparrow,** que tiene que arreglárselas para salir de la inmunda prisión en la que está encerrado. Y salir es bien fácil: esperas a que te abran la puerta durante la escena cinemática y, a la que te dejan mover a tu chaval... ¡te lías a mandobles con todo el que se cruce en tu camino! Tienes botones para **atacar, saltar, defenderte,** y otro para el **ataque especial.** Y con todos puedes realizar combinaciones para conseguir **golpear a diferentes alturas y distancias.** Aunque, ya desde el primer momento, en la ▶

¡LOS PIRATAS TIENEN UN... ALGO ESPECIAL!

Sí, Jack, Will y Elizabeth tienen ese... ¡un algo que hace que los malos caigan rendidos a sus pies! Sparrow dispara una bala que rebota por todos lados, Will se pone a lanzar hachas a toda caña y Elizabeth da espadazos a dos manos; y todos se cargan a quien pillen de por medio. Hablamos del golpe especial, claro.



Arriba está toda la acción. Pero, para saber cuánto oro llevas o lo que le queda a tu arma para troncharse, mejor mira la táctil.

A ver, un fantasma atravesado por seis espadas a la izquierda y un caimán hambriento a la derecha. ¿Solución? ¡Golpe especial!



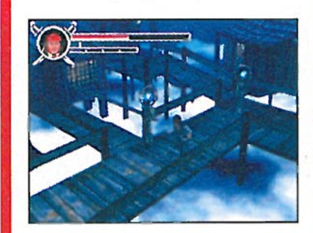
Will también las pasa canutas en el poblado caníbal. Los tíos son inteligentes y, además de guardar las distancias, te rodean.

¡PIÉNSALO UN POCO!

Vas a decir que en un juego de tortas, "pa qué" pensar, ¿no? Pues mejor que lo hagas porque, de vez en cuando te verás en zonas donde, si no piensas, no pasas. Tampoco son puzzles difíciles, pero le dan aún más variedad al juego.



Baldosas pintadas con huesos, calaveras y... ¡pies! ¡Por esas!

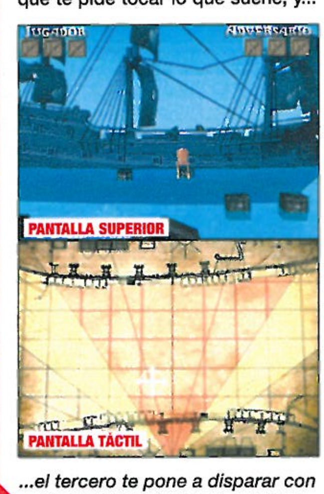


Lanzar una piedra que rebote y active una palanca... ¡Uf!

TREPIDANTE Liarte a espadazos mola, pero si lo haces con un pirata, en 3D y usando un montón de armas... ¡ya es la caña!

MINIJUEGOS DE ALTA MAR

Son táctiles y solo tres, pero están divertidos. Uno consiste en disparar, tocándolo con el puntero, a un mono; hay otro, tipo "Simon", que te pide tocar lo que suene; y...



...el tercero te pone a disparar con el puntero al barco de enfrente.



Además de pegar, también debes buscar caminos ocultos. ¿Esa puerta, quizás...?



Entre nivel y nivel verás algunas escenas de la peli con subtítulos en castellano.



La mayor o menor contundencia de los ataques depende solamente de ti. Hay un montón de combos por aprender, y todos tienen unas animaciones muy resultonas.



También debes lidiar con jefes finales, como este bestiajo del hacha gigante.



Si estás rodeado, siempre puedes evitar el peligro rodando por el suelo.





El especial de Legol... este, de Will, es tirar hachas a toda caña. Tú eliges a quién.

¡MIL TESOROS! Puedes comprar nuevas armas, bocetos, personajes ocultos y, lo mejor... ¡jugar en modo cooperativo con un colegón, manejando cada uno a un piratóoon!



Las armas que cojas de los vencidos tienen un uso limitado. ¡Aprovéchalas!



A pesar de estar hechos a base de polígonos, en algunos momentos el juego alcanza un nivel gráfico espectacular. ¡Elizabeth, qué bien quedas paliceando bajo los farolillos!

prisión, también puedes optar por correr hasta un montón de piedras, botellas o calaveras, agarrar una y tirársela desde lejos a los malos. Que si aciertas, tampoco duele mucho, pero ya tienes un poco de ventaja, oye. O **disparar un cañón** estático hacia un grupo rufianes, que tiene un resultado bastante más contundente. Y lo mejor de todo es que, para dar más variedad y libertad a la hora de cascar malhechores, **muchos de los enemigos derrotados dejan su arma en el suelo para que la pilles** si te da la gana. Así, puedes atacar con una maza, que es lenta pero pega unas "guayas" de órdago; un alfanje, que es igual de rápido que tu espada pero hace más daño; un hacha, que troncha a quien sea mientras esté cerca de ti... Cada una es más o menos conveniente dependiendo del enemigo con el que la vayas a utilizar, pero **todas las armas tienen un límite de uso y terminan rompiéndose.** ¿Que si se pueden arreglar? No, hombre, el dinero que vas encontrando dentro de algunas cajas y el que te dan al acabar un nivel es para... otras cosas.

¡Un tesoro oculto!

El cartucho es un tesoro por sí mismo teniendo en cuenta lo bien que lo pasa uno enzarzándose con **piratas, soldados de la guardia real, caníbales, zombis, cuervos y hasta cocodrilos.** Pero seguro que sube de valor si te decimos que, todo esto, lo puedes vivir **acompañado por un colega, en modo cooperativo.** Flipante, ¿no? Los dos repartiendo a diestra y siniestra por unos escenarios chulísimos y escuchando montones de berridos y aceros chocando, mientras manejáis dos personajes de los ocho que se incluyen en el juego. ¡Sí, ocho! **Además de los tres protas, tienes otros cinco personajes jugables** que podrás ir comprando cuando consigas el dinero suficiente. También puedes hacerte con diferentes **trajes para Jack, Will y Elizabeth, bocetos de arte, nuevos combos** y, si tienes preferencia por un estilo concreto de lucha, armas. Las armas compradas no se gastan y podrás disfrutar durante toda la partida de, por ejemplo, una pistola, para dar caña a distancia y hacerte el juego del tirón.

Como guinda, se incluyen **tres minijuegos táctiles** que puedes disfrutar cuando quieras. Sí, la verdad es que se saca poco partido a la pantalla táctil, y técnicamente no es perfecto pero, ofreciendo este nivel de diversión... es que da casi igual. ¡El tesoro es poder pasarlo pirata!

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 93
▲ Los escenarios y personajes en 3D han quedado de cine.
▼ Algunas cámaras: a veces verás un barullo de píxeles gigantes en pantalla que... eran simplemente un arbusto.

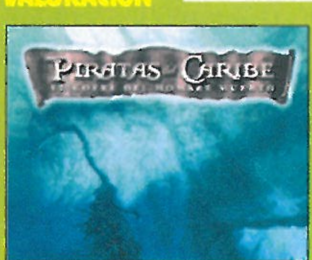
SONIDO 92
▲ ¡Los gritos de los caníbales son un flipe! Y el choque de espadas está muy trabajado.
▼ Las "bandas sonoras" pasan demasiado desapercibidas.

JUGABILIDAD 91
▲ Es un gusto repartir con tanta variedad de combos y armas. ¡Y encima van aumentando!
▼ Los minijuegos son táctiles, pero... no hay nada más.

DURACIÓN 93
▲ De los arcades de acción más largos y con más personajes y armas que recordamos.
▼ Es un arcade de acción, o sea que tampoco le pidas meses.

TOTAL 92
▲ **Es muy variado. Puedes jugar con un colega.**
▼ Más uso de las funciones de DS para la próxima, porfa.

VALORACIÓN



UN TESORO DE PELÍCULA EN TU DS
Sí, las pelis de 'Los Piratas del Caribe 2' molan una barbaridad. Pero este juego, aún sin piratas de por medio, ya habría sido un tesoro por sí mismo. Siendo un juego de sopapos de los de toda la vida, ofrece una cantidad inusual de personajes, armas y niveles. Y encima lo puedes disfrutar con un colega. ¡Bravo!

LA DOBLE PANTALLA

Tres minijuegos táctiles y... y...

Los minijuegos están bien, pero... ¡es que no hay ni una función DS, excepto la inalámbrica, que se use durante el desarrollo! Quizá en próximas entregas de la saga podamos gritar "¡al abordaje!". Y quizá seamos escuchados.

¡COMPLETA TU COLECCIÓN!

AHORA PUEDES CONSEGUIR TUS NÚMEROS ATRASADOS DE NINTENDO ACCIÓN

1. Entra en www.hobbypress.es/atrasados
2. Elige los números que desees
3. Recíbelos en tu domicilio por 2,99 € + gastos de envío*



N.A.: 1.000 trucos Pokémon (2ª), guía Dragon Ball.
Revista Pokémon: Especial Movimientos Huevo.
Póster: Pokémon Rojo Fuego y Verde Hoja.



N.A.: Guías de Another Code y Mario Power Tennis.
Revista Pokémon: Pasatiempos Pokémon.
Póster: Pokémon Esmeralda.



N.A.: 5 miniguías para DS con más de 200 trucos.
Revista Pokémon: Especial Tutor de Movimientos.
Póster: Nintendogs + Pokémon Esmeralda.



N.A.: Guías de Nintendogs + Los 4 Fantásticos.
Revista Pokémon: Especial Pokémon Legendarios.
Póster: Nintendogs + Pokémon Esmeralda.



N.A.: Guía de trucos de Nintendogs.
Revista Pokémon: Guía de Recorrido Esmeralda.
Póster: Los 202 de Pokémon Esmeralda.



N.A.: Harry Potter GC + Los Increíbles 2 GBA.
Revista Pokémon: Guía de Recorrido Esmeralda.
Póster: Calendario 2006 Pokémon XD + Nintendogs.



N.A.: 500 trucos Pokémon + Guía Pokémon XD.
Revista Pokémon: Guía de Estrategia Esmeralda.
Póster: Fichas de los 2002 Pokémon Esmeralda.



N.A.: Guías de Pokémon XD + Mario Kart DS.
Revista Pokémon: Guía de Estrategia Esmeralda.
Póster: Mapa de localizaciones de Hoenn.



N.A.: Guías de Mario Kart DS y Dragon Ball DS.
Revista Pokémon: Guía de Estrategia Esmeralda.
Póster: Mapa de Hoenn - zona suroeste.



N.A.: Guías de Animal Crossing y Dragon Ball Z DS.
Revista Pokémon: Guía de Estrategia Esmeralda.
Póster: Mapa de Hoenn - zona noroeste.



N.A.: Guías de Resident Evil DS y Animal Crossing.
Revista Pokémon: Guía de Estrategia Esmeralda.
Póster: Mapa de Hoenn - zona noreste.



N.A.: Guías Metroid Prime Hunters y Animal Crossing.
Revista Pokémon: Guía de Estrategia Esmeralda.
Póster: Mapa de Hoenn - zona sureste.

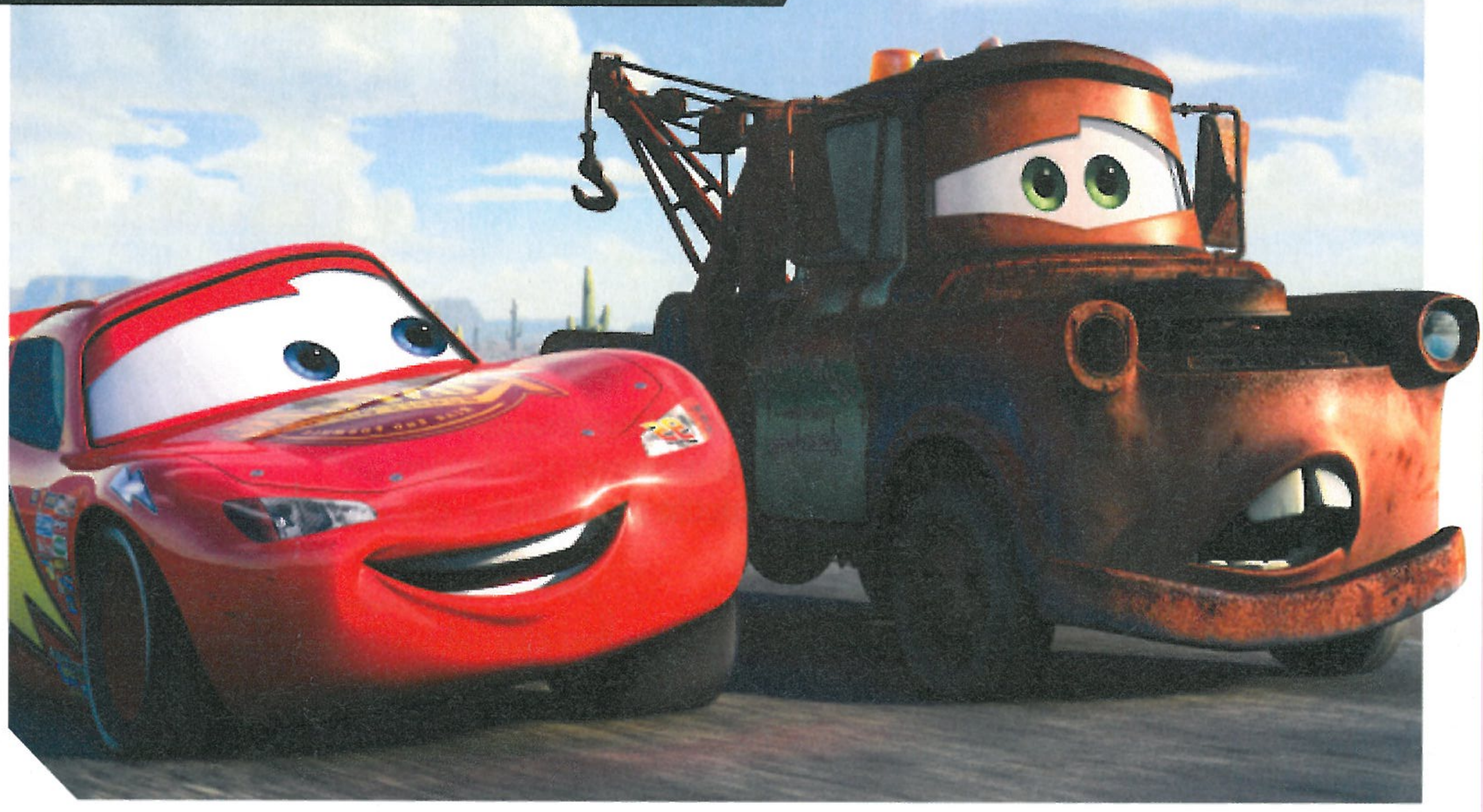
¡Y AHORA PIDE TU ARCHIVADOR POR SÓLO 9 EUROS!



Y si quieres tener tus ejemplares de Nintendo Acción a mano, consigue tu archivador por sólo 9€, con gastos de envío incluidos.

REVISTA OFICIAL Nintendo Acción

Sólo están disponibles los últimos 12 números • *Gastos de envío: 1€ x ejemplar • Forma de pago: tarjeta de crédito
No se aceptan pedidos fuera de España • Oferta válida hasta fin de existencias





Muchos minijuegos, pocas carreras

CARS

La película de moda este verano llega a DS convertida en una divertida competición de minijuegos... ¡y algunas carreras!

Ya habréis visto la peli, ¿no? Y os habréis quedado flipados con estos coches que piensan y respiran, con las técnicas de animación de Pixar y hasta con el mensaje de que en la vida hay cosas más importantes que ganar premios y tener fama. THQ ha llevado esto a Nintendo DS **a través de un juego que no es de carreras, sino de minijuegos,** pero que tiene todas las papeletas para convertirse en un éxito de ventas. ¿Lo conseguirá?

¡Arranca motores!

Competir en la copa Pistón y ser el campeón son las obsesiones del prota, Rayo McQueen. En la versión DS, antes de ir a por las carreras tenemos que ayudar a Rayo a superar un montón de pruebas. En total **más de 20 desafíos**, a cada cual más chungo, en los que haces cosas tan variadas como apilar neumáticos en inmensas torres, pescar nuevas piezas para uno de los coches, rellenar depósitos de combustible en tiempo récord o vencer en carreras marcha atrás... Estos minijuegos son una **mezcla de habilidad y reflejos con el puntero**, y se desarrollan en pantallas muy chulas, con un aspecto muy parecido al que vemos en la película. Cuando superemos algunas pruebas, podremos salir a correr. En las carreras manejamos a Rayo con la cruceta, y usamos el puntero en las paradas en boxes... para apretar los tornillos de las ruedas. En estas carreras mola cómo pasamos de la pantalla de abajo a la de arriba según el puesto que ocupemos, la velocidad, si nos embisten...

Cuando completamos una carrera, volvemos a los minijuegos, y después otra vez a la carrera, así hasta desbloquearlo todo, minijuegos y circuitos... pero no te preocupes, después hay más pruebas y opciones para jugar. Además, incluye un modo multijugador con el que podemos competir contra otro colega, siempre que tenga también el juego.

¿Te mola el plan? Quizá esperabas sólo carreras, pero **los minijuegos están bien diseñados,** tienen el humor y el look de la película, y se aprovecha a tope la doble pantalla.

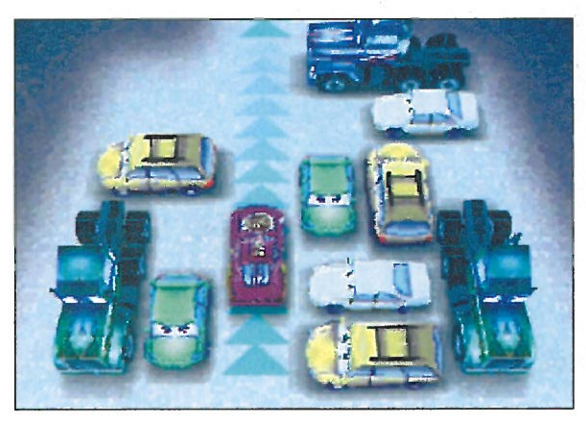
¡¡CADA PERSONAJE ES UN MUNDO DISTINTO!!

Literalmente... pues en el menú de selección de escenario cada minijuego está representado por un personaje de la peli: Mate, Sally, Doc, los coches protas, te propondrán pruebas de locura. En el caso de Mack, tendremos que dirigirnos a él cuando queramos participar en la Copa Pistón.

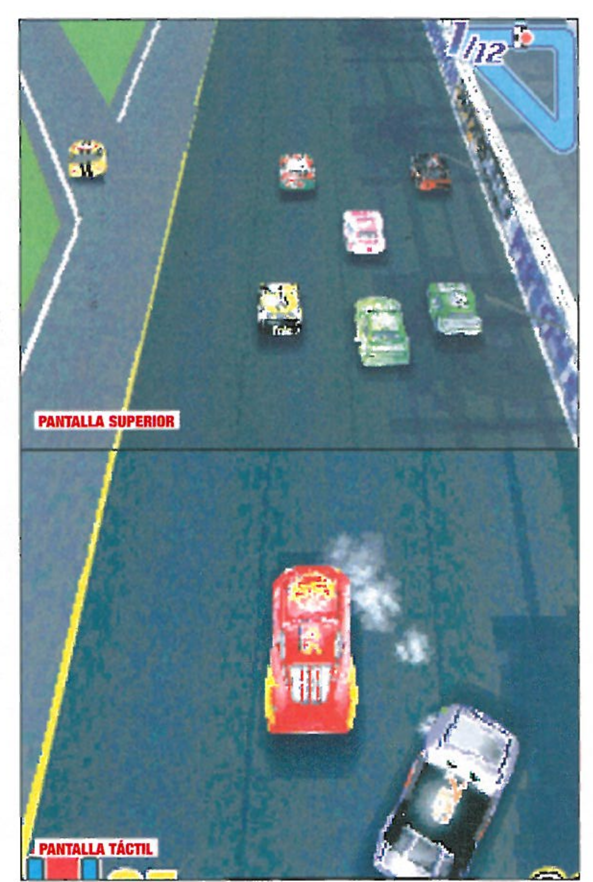




¿Te mola el juego llamado "Simon"? Pues atento al semáforo: rojo, rojo, verde. Ahora, a repetir: rojo, rojo, amari... ¡ups!



Los puzzles también tienen un hueco en «Cars». Y precisamente aquí, Rayo tiene que hacerse hueco a base de apartar coches.

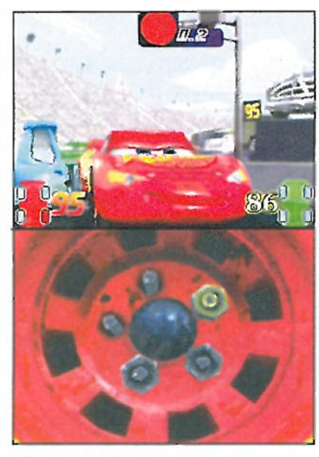


Los gráficos y la sensación de velocidad de las carreras son flipantes... tanto que cuidadín con estamparse de mala manera.

DIVERSIÓN «Cars» es un "vicio" táctil. Sus gráficos al estilo Pixar y la variedad de minijuegos lo hacen muy original.

¡PÁRATE EN BOXES, RAYO!

En las carreras de la Copa Pistón tus adversarios, y especialmente Chick, te lo van a poner difícil. Así que aprovecha en boxes, aprieta bien las ruedas y... ¡¡tira millas!!



Con el puntero tenemos que atornillar bien las ruedas.



¿Disparar a una torre de ruedas? Sí, y cuanto más rápido y certero seas, mejor.



Todos los minijuegos tienen unos gráficos molones y escenas peliculeras como ésta.



Salta con ritmo y, cuando estés arriba, dibuja figuras en la táctil. ¡Qué chungo!



En «Cars» hay hasta coches DJ. Sigue el ritmo con el puntero y no te-te pi-pierdas.

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS  87

▲ El aspecto es clavadito a los "gráficos" de la película.

▼ Pero son pantallas estáticas. En las carreras hay poca variedad de escenarios.

SONIDO  84

▲ La banda sonora es muy peliculera y le pega todo.

▼ No hay voces. Los efectos, aunque buenos, escasean.

JUGABILIDAD  86

▲ Minijuegos muy variados, directos y divertidos. Se usa a tope el puntero.

▼ Pero el desarrollo es simple, le falta profundidad. Y algunas pruebas se repiten mucho.

DURACIÓN 86

▲ Cada minijuego tiene 4 niveles de dificultad, y se pueden desbloquear más pruebas.

▼ Algunos minijuegos te harán desistir. Aunque haya otros realmente desafiantes.

TOTAL 86

▲ Los minijuegos son muy adictivos y directos.

▼ Le falta profundidad; algunos minijuegos... sólo regular.

VALORACIÓN



ES COMO UN «CARS TRAINING» PARA DS

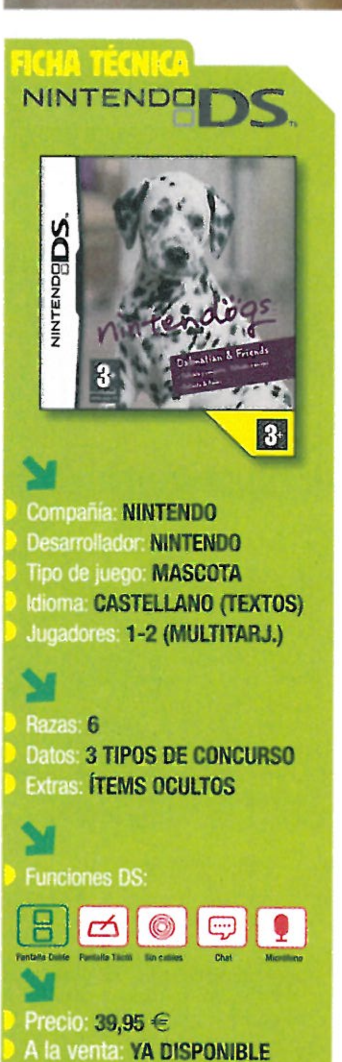
Sí, sí, como un «Brain Training», con sus minijuegos y pruebas y tal, pero en versión Disney-Cars. No es que vayas a entrenar tu cerebro con estos minijuegos, pero sí que aumentarás tus reflejos y habilidad, y además tendrás ocasión de disfrutar con unas escenas casi idénticas a las que puedes ver en la película.

LA DOBLE PANTALLA

El puntero en acción.

Todos los minijuegos dependen de tu habilidad y rapidez con el puntero. En las carreras el control pasa a la cruceta, pero como los minijuegos son mayoría... Por lo demás, nada de micro ni voces. Puntero a tope, vamos.

OK Nintendo Acción



¡Una nueva raza para Nintendogs!

NINTENDOGS DÁLMATA

El fenómeno Nintendogs sigue creciendo en DS con la llegada de una nueva edición. Si aún no lo tienes, es tu ocasión.

Hace poco más de 7 meses Nintendo cautivó al mundo entero con un juego original e innovador. En «Nintendogs» todo es tan real, tan bonito... ¡que ya se han vendido casi 500.000 unidades y contando! Ahora, los creadores de este fenómeno nos presentan la **cuarta edición, con diferentes razas** que nos alegrarán la vida cuando lo conectemos a nuestras DS.

Criando un cachorro

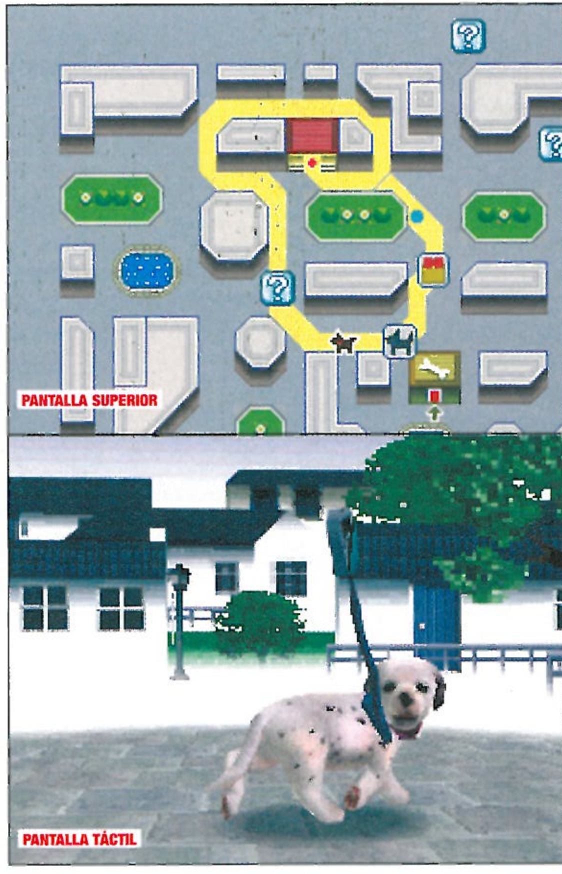
Los **pintones cachorros de dálmata son los protagonistas** del último «Nintendogs», que también incluye otras **5 razas,** todas ellas sacadas de las ediciones anteriores. En el criadero nos encontramos con cachorros de **pastor alemán, golden retriever, bóxer, terrier yorkshire y el beagle.** Si te estás preguntando cuáles son las diferencias entre esta versión y las otras tres disponibles, la respuesta es precisamente ésa, las razas. Por lo demás, en esta versión saborearás la misma sensación de tener un perrillo "virtual" que con los otros juegos. Ya sabes, via puntero, con la voz y paciencia, enseñarás a tu cachorro a sentarse, a tumbarse, a dar la patita o, ya avanzado, a ganar las diferentes competiciones del juego. Le sacarás a pasear, le mantendrás limpito y bien alimentado, y te gastarás el dinero "virtual" en agua, comida y accesorios para que tu cachorrillo sea el más "cuco" del barrio. A lo mejor esto te suena, ¿verdad? Entonces busca al que se compre el dálmata y proponle un intercambio de razas. Él también se quedará emocionado, seguro.

ENCUENTROS EN LA TERCERA... CALLE

Como ocurre en la vida real, sacar a pasear al cachorro para que esté en forma y haga sus "necesidades" es una obligación. Por la calle nos podemos encontrar con regalos e incluso otros dueños con sus respectivos perros. Así, mientras él hace nuevos amigos, nosotros aprendemos nuevos consejos.







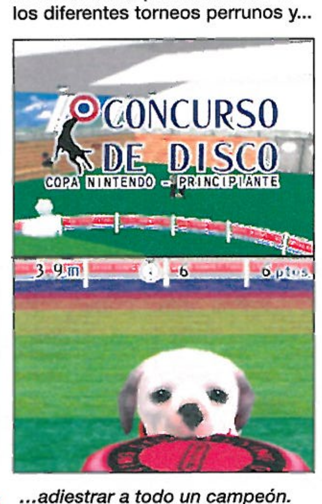
Mantener a nuestro cachorro limpio es otra de las obligaciones que tenemos. ¡Y no frotes tanto, que las motas no se quitan!

Dar un paseo diario a nuestro perro es lo mejor que podemos hacer. Además ahí fuera nos espera de todo: parques, regalos...

¡HAZTE CON ÉL! Si andabas buscando un «Nintendogs», aprovecha que ha salido esta edición para pillártelo ya mismo.

PERROS DE CATEGORÍA

Como en la vida real, la educación de tu cachorro es lo más importante. Si lo crías correctamente podrás llevarlo a los diferentes torneos perrunos y...



...adiestrar a todo un campeón. ¡Vamos Sora, tráeme el disco!



Después de un buen paseo hay que dar de beber a nuestro cachorro. ¡Salud!



Sacar brillo al pelaje con un cepillo hará más feliz a nuestra mascota. ¡Cómo brilla!



Estos cachorros son de lo más mimosos, acerca el puntero y acarícialos.



Acertar con el nombre es básico. Luego se lo tienes que "gritar" al micrófono.

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 96
▲ El aspecto de los perros es espectacular. ¡Parecen de verdad!
▼ Escasísimos cambios desde las versiones anteriores.

SONIDO 96
▲ Jadeos, ladridos, ¡te parecerá estar en una perrera!
▼ La música sigue en un segundo plano.

JUGABILIDAD 95
▲ Intuitivo, realista, divertido, fácil de manejar, la verdad es que lo tiene todo.
▼ Podrían haber introducido más novedades y objetivos.

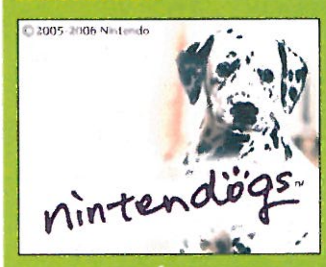
DURACIÓN 98
▲ Eterno. Enséñale trucos y habilidades, preséntale a torneos, amplía tu casa...
▼ Pero ya sabes, si esperabas un juego más profundo....

TOTAL 97

▲ «Nintendogs» de siempre con razas más monas. ¿A qué esperas para tener uno?

▼ Sigue quedándose corto en objetivos. Pocas novedades.

VALORACIÓN



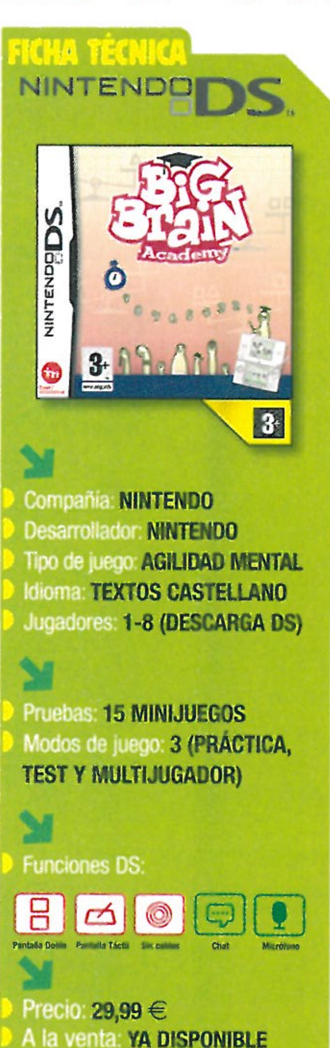
CON MI DÁLMATA A TODAS PARTES

¿Aún no te has hecho con tu «Nintendogs»? Pues ya no tienes excusa para seguir esperando. Con el añadido de la nueva raza dálmata disponible en el juego, ahora criar un cachorro se hace todavía más apetecible. Pero, ya que estamos, hubiera molado encontrarnos con más novedades en jugabilidad.

LA DOBLE PANTALLA

¡¡Mejor uso imposible!!

«Nintendogs» sigue siendo el mejor ejemplo de cómo usar a la perfección las características de Nintendo DS. Puedes llamar a los cachorros por su nombre, acariciarles, lanzar objetos, soplar pompas. ¡Sencillamente genial!



- Compañía: **NINTENDO**
- Desarrollador: **NINTENDO**
- Tipo de juego: **AGILIDAD MENTAL**
- Idioma: **TEXTOS CASTELLANO**
- Jugadores: **1-8 (DESCARGA DS)**

- Pruebas: **15 MINIJUEGOS**
- Modos de juego: **3 (PRÁCTICA, TEST Y MULTIJUGADOR)**

- Funciones DS:

Pantalla Doble · Pantalla Táctil · Sin. cables · Chat · Micrófono

- Precio: **29,99 €**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

¡No des vacaciones a tus neuronas!

BIG BRAIN ACADEMY

Nuestra DS no para de presentar juegos originales para que no se te amuerme el cerebro en estos días calurosos.

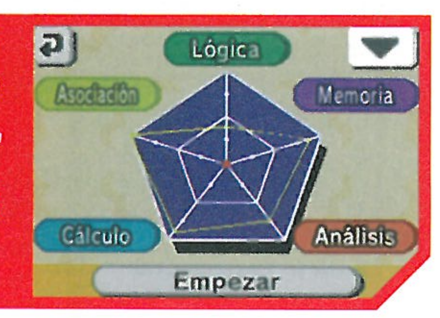
Un nuevo juego se une al recién descubierto género del ejercicio mental. Después de «Brain Training» llega este «Big Brain Academy» en el que la **rapidez al memorizar, contar o razonar** se premia con altas puntuaciones y alabanzas para el jugador. Esta nueva propuesta se desmarca del tono formalito que pudimos ver en el título del Dr. Kawashima y ofrece un **juego mas desenfadado y colorista,** pero te aseguramos que tu cerebro trabajará de igual manera.

Cerebros al peso

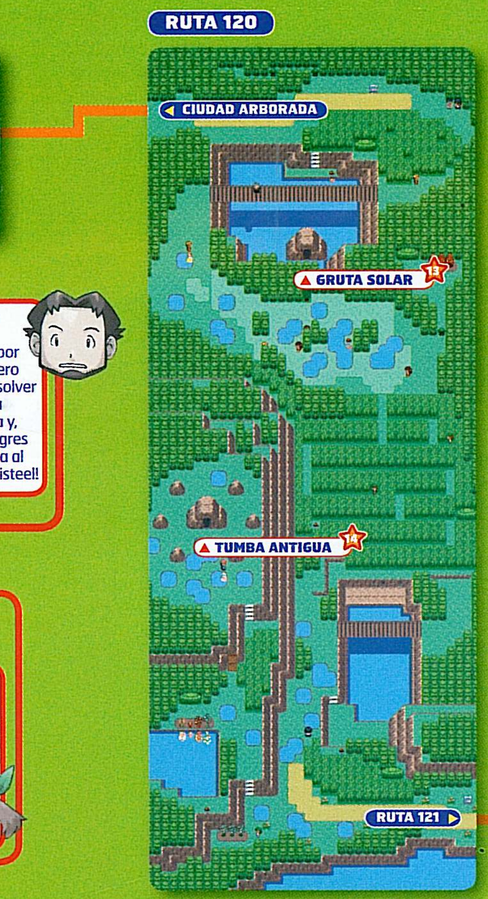
¿Cuánto pesa tu cerebro? Esa es la pregunta que intentarás averiguar a lo largo de las quince pruebas de las que se compone el juego, que a su vez se agrupan en cinco categorías diferentes: pensar, memorizar, analizar, procesar e identificar. Entre las pruebas más llamativas hay ejercicios con balanzas en los que nos piden que señalemos el elemento más pesado; en otros tenemos que decidir en qué zona hay más dinero contando monedas de distinto valor; o memorizar números. Los primeros desafíos son fáciles, pero después la cosa no tarda en complicarse. Puntero en mano debes marcar la zona de la pantalla donde esté la respuesta correcta, y hacerlo dentro del tiempo límite. Porque hay un límite, claro, y además de competir contra el tiempo puedes organizar **partidas de ocho jugadores con un solo cartucho** y demostrar lo listillo que eres. Lo dicho, que si te gustó «Brain Training», éste te va a entusiasmar, y a tu cerebro también.

EL DÍA DE LAS NOTAS

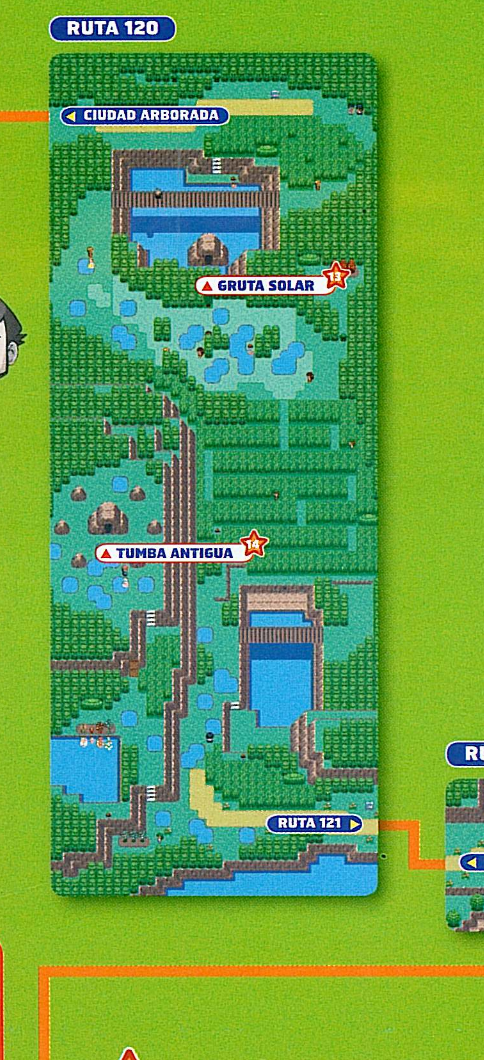
El monigote listillo que conduce la "academia del celebro gordo" es el encargado de dictar sentencia en cada uno de los cinco apartados en los que competimos. Todo eso se ve reflejado en este gráfico, donde observamos de un vistazo nuestros puntos fuertes y las áreas en las que fallamos. Aquí vamos bien de análisis, pero mal de lógica.



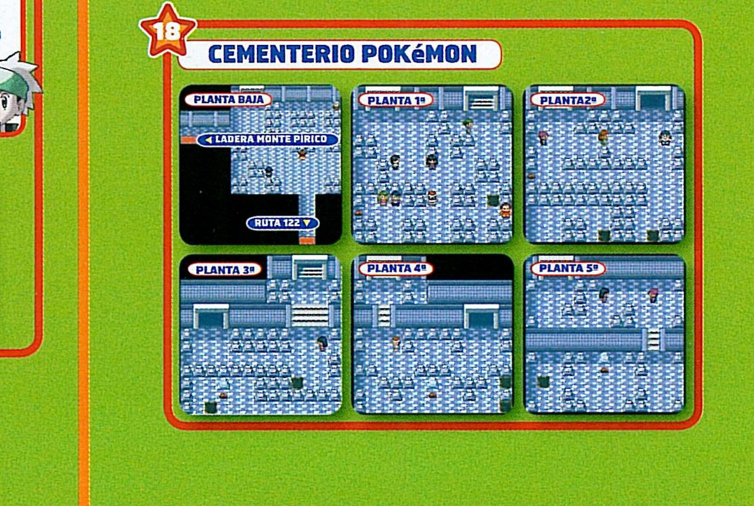

RUTA 119
CIUDAD ARBORADA
RUTA 118
RUTA 119
RUTA 120
RUTA 120
CIUDAD ARBORADA
GRUTA SOLAR
TUMBA ANTIGUA
RUTA 121

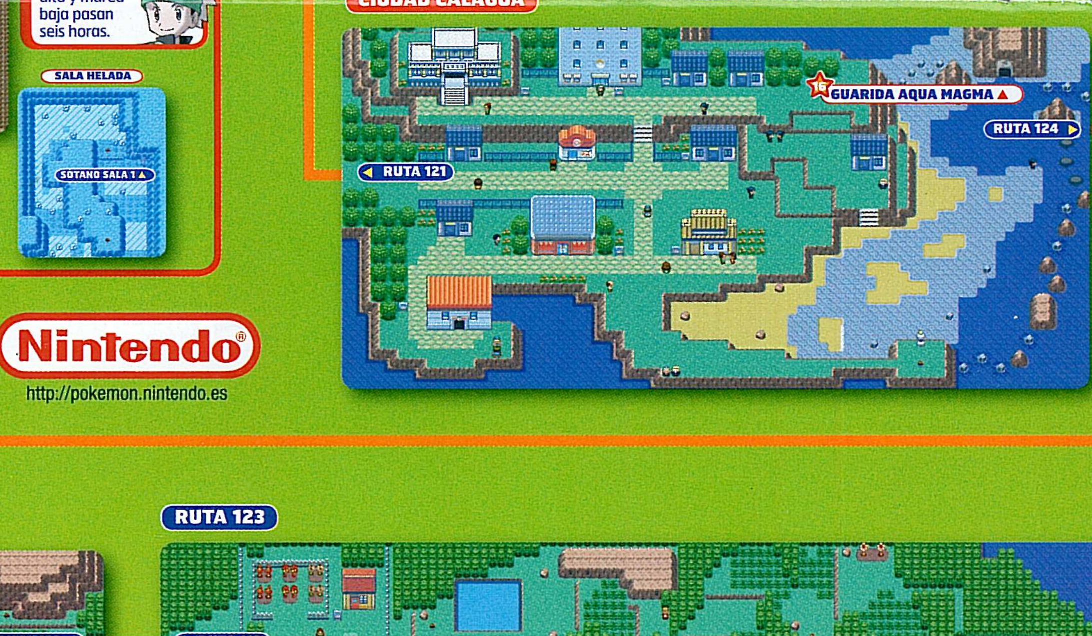

14 TUMBA ANTIGUA
SALA 1
SALA 2
¿Quieres entrar en la Tumba Antigua? ¡Bien por los valientes! Pero antes debes resolver el misterio de la Cámara Sellada y, cuando al fin logres entrar... ¡captura al legendario Registeel!
13 GRUTA SOLAR
Aquí encontrarás una Máquina Técnica muy útil. Se llama Día Soleado y aumenta los ataques de tipo Fuego durante nada menos que cinco turnos.

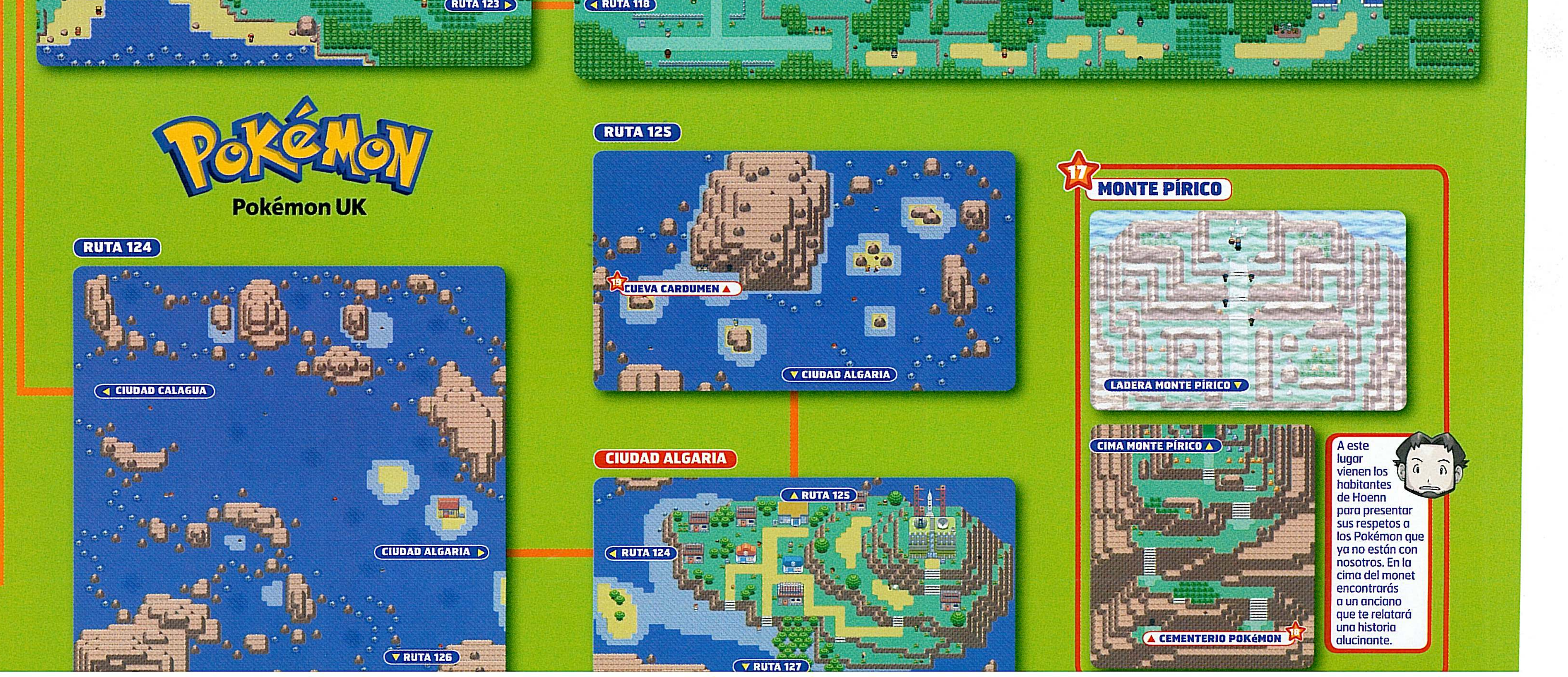

15 ZONA SAFARI
Gana la Liga Pokémon y en la Zona Safari verás dos nuevas áreas.
RUTA 121
RUTA 120
ZONA SAFARI
CIUDAD CALAGUA
RUTA 122

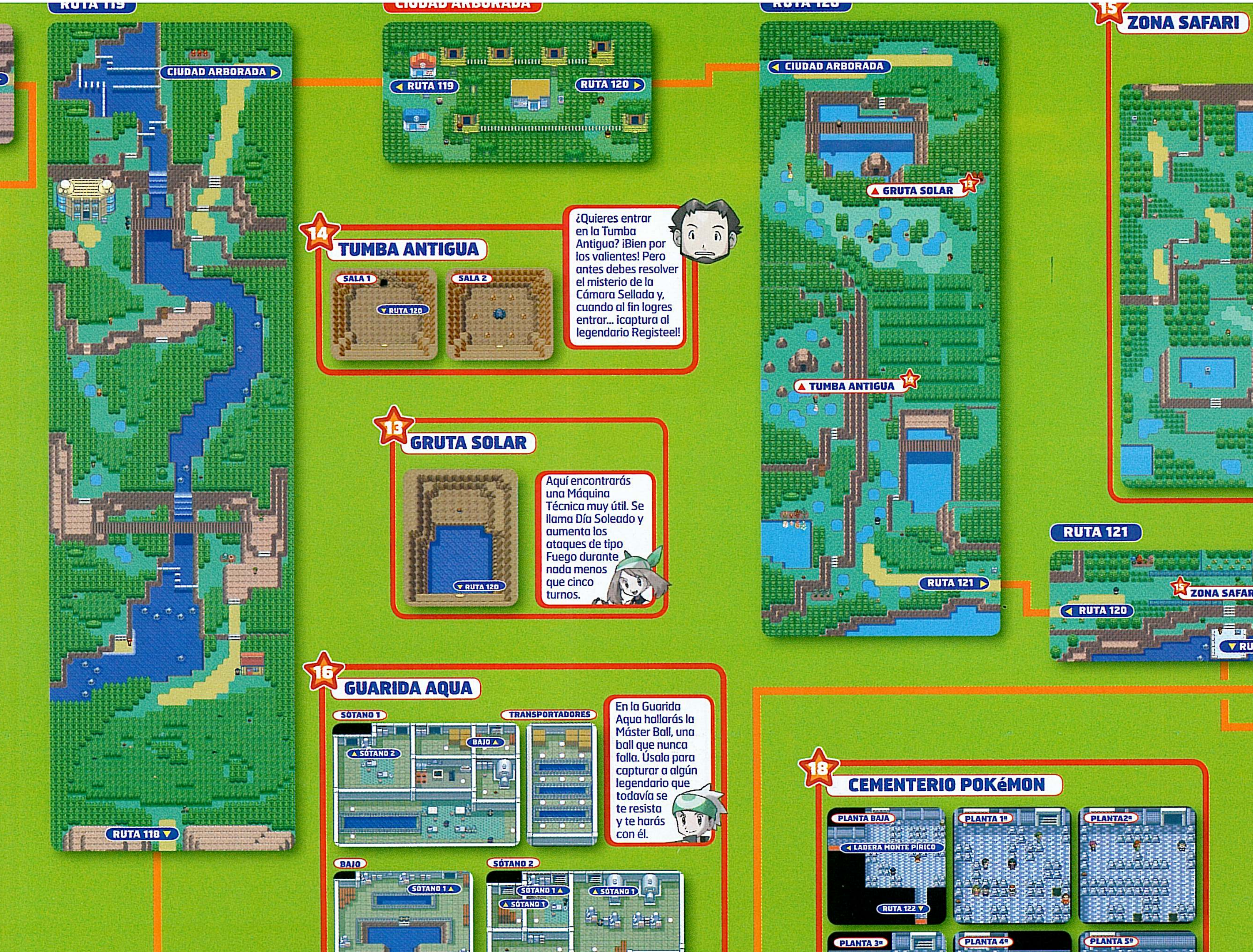

16 GUARIDA AQUA
SÓTANO 1
TRANSPORTADORES
SÓTANO 2
BAJO
SÓTANO 2
SÓTANO 1
CIUDAD CALAGUA
En la Guarida Aqua hallarás la Máster Ball, una ball que nunca falla. Úsala para capturar a algún legendario que todavía se te resista y te harás con él.

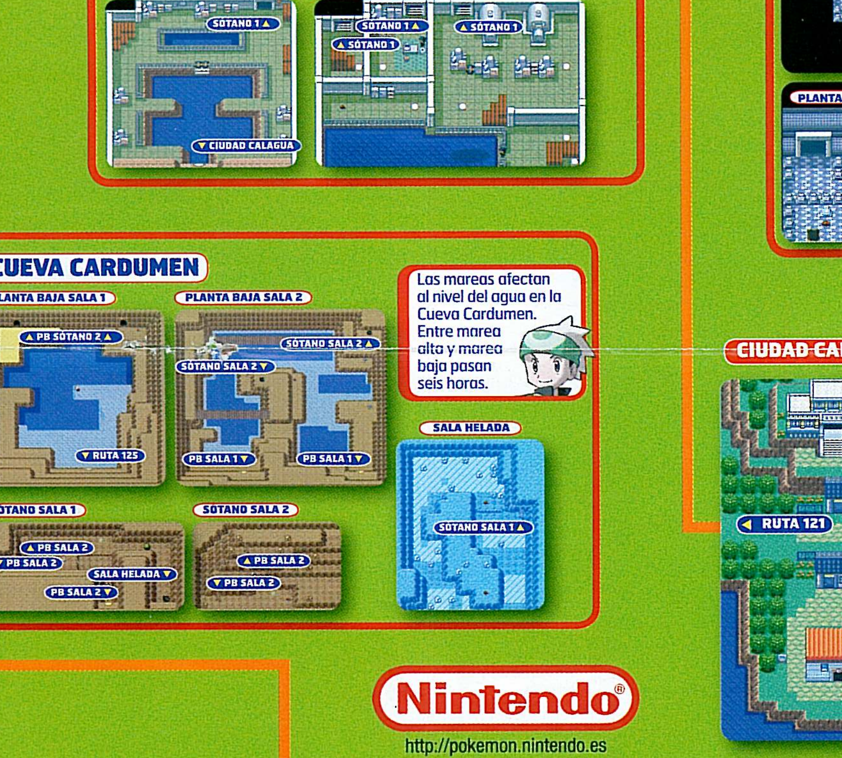

RUTA 122
RUTA 121
MONTE PÍRICO
RUTA 123

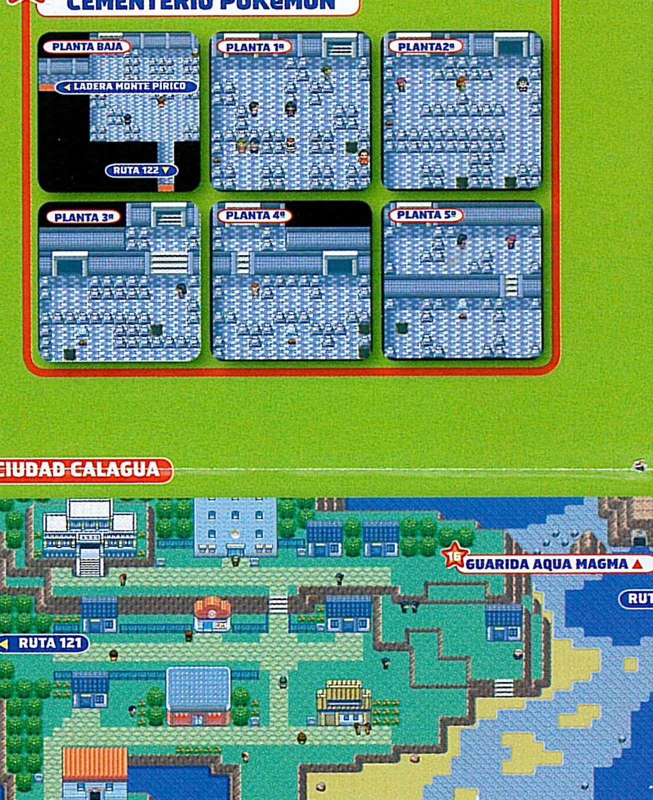

18 CEMENTERIO POKÉMON
PLANTA BAJA
LADERA MONTE PÍRICO
RUTA 122
PLANTA 1ª
PLANTA 2ª
PLANTA 3ª
PLANTA 4ª
PLANTA 5ª


19 CUEVA CARDUMEN
PLANTA BAJA SALA 1
PLANTA BAJA SALA 2
SÓTANO SALA 1
SÓTANO SALA 2
SALA HELADA
Las mareas afectan al nivel del agua en la Cueva Cardumen. Entre marea alta y marea baja pasan seis horas.
CIUDAD CALAGUA
GUARIDA AQUA MAGMA
RUTA 121
RUTA 124
En Ciudad Calagua verás un centro comercial en el que podrás comprar de todo, un museo, la Sala de Concursos Pokémon y el Club de Fans de Pokémon.
Nintendo
http://pokemon.nintendo.es


RUTA 118
CIUDAD MALVALONA
RUTA 119
RUTA 123
RUTA 123
RUTA 118
RUTA 122
Pokémon
Pokémon UK
RUTA 124
CIUDAD CALAGUA
CIUDAD ALGARIA
RUTA 126
RUTA 125
CUEVA CARDUMEN
CIUDAD ALGARIA
CIUDAD ALGARIA
RUTA 125
RUTA 124
RUTA 127
17 MONTE PÍRICO
LADERA MONTE PÍRICO
CIMA MONTE PÍRICO
CEMENTERIO POKÉMON
A este lugar vienen los habitantes de Hoenn para presentar sus respetos a los Pokémon que ya no están con nosotros. En la cima del monte encontrarás a un anciano que te relatará una historia alucinante.









CIUDAD CALAGUA

GUARIDA AQUA MAGMA

RUTA 121

RUTA 124

En Ciudad Calagua verás un centro comercial en el que podrás comprar de todo, un museo, la Sala de Concursos Pokémon y el Club de Fans de Pokémon.

Nintendo

http://pokemon.nintendo.es

RUTA 118

CIUDAD MALVALONA

RUTA 119

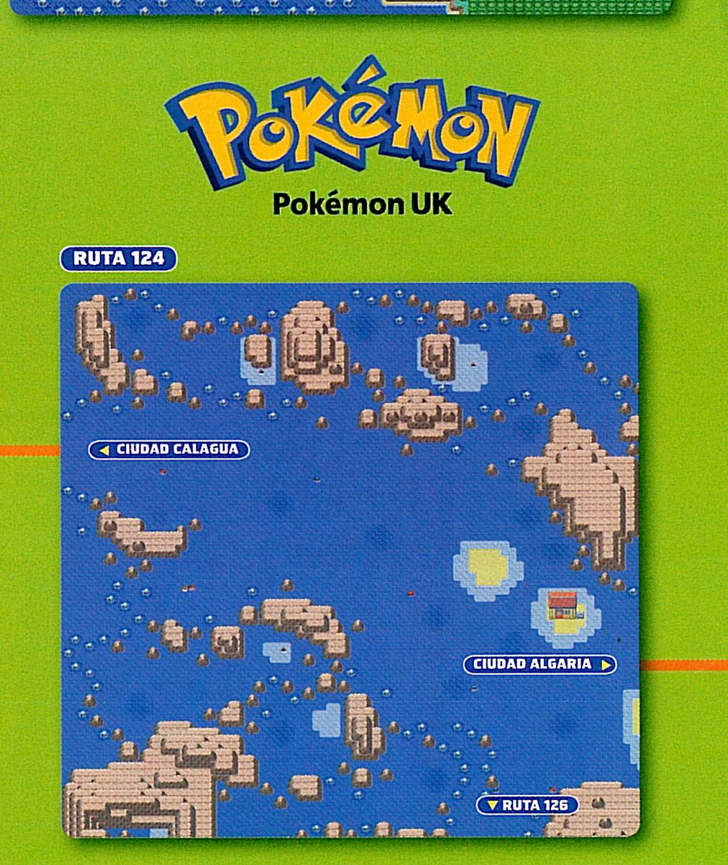
RUTA 123

RUTA 123

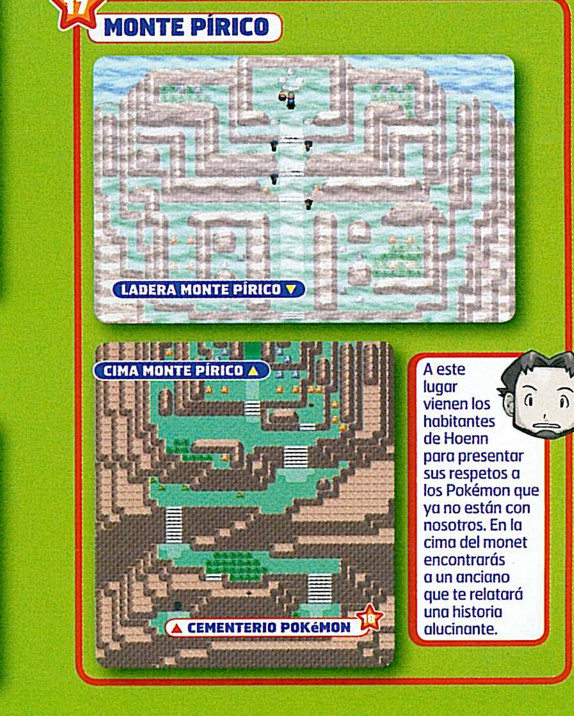
RUTA 118

RUTA 122

Pokémon UK





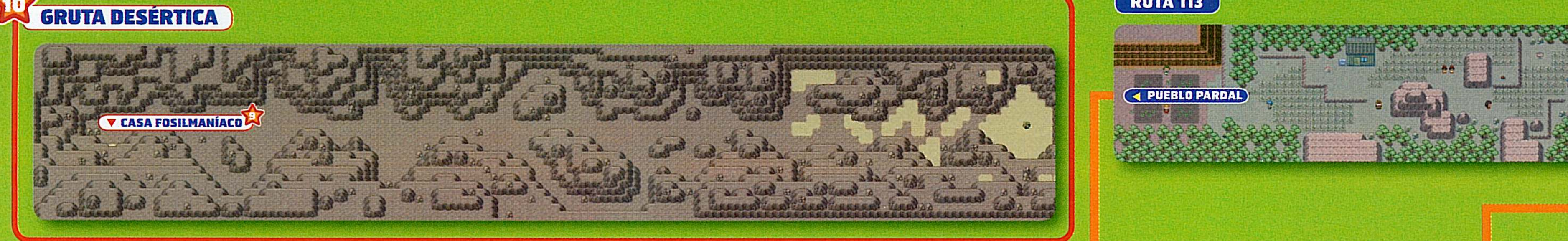


Pokémon Esmeralda

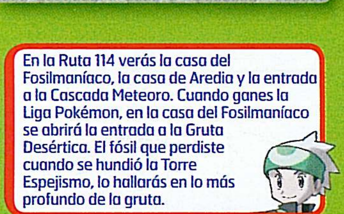
Mapa de Hoenn

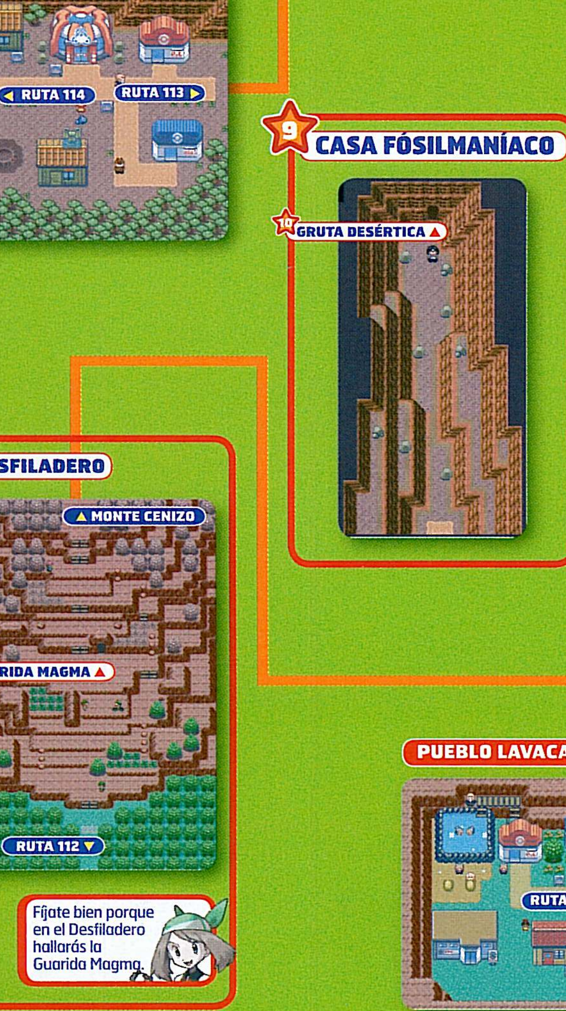
Zona Norte

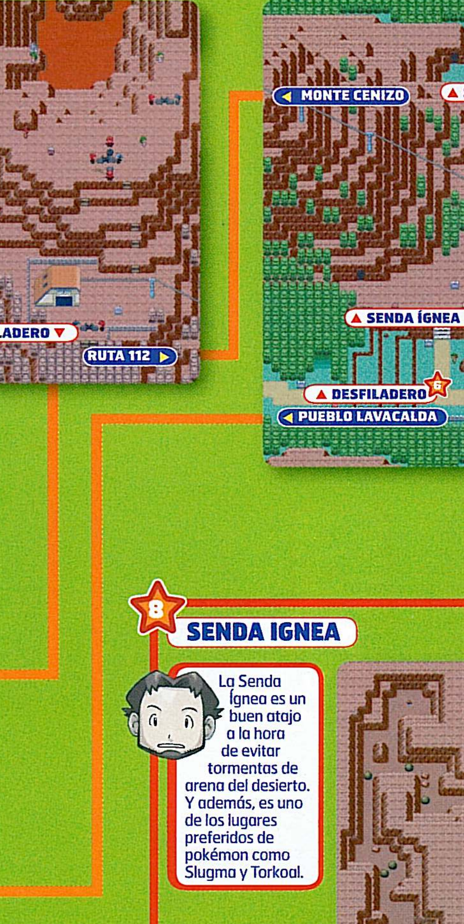
REVISTA OFICIAL Nintendo Acción

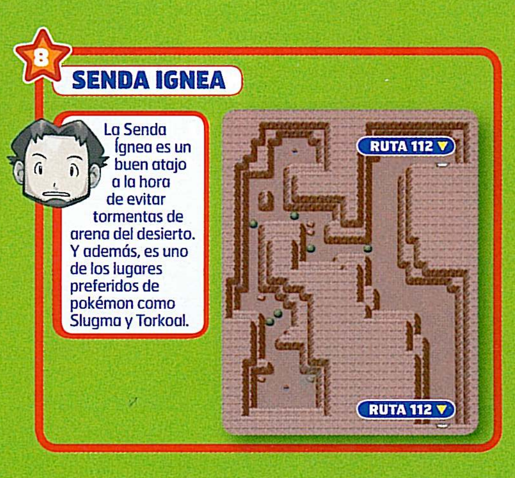










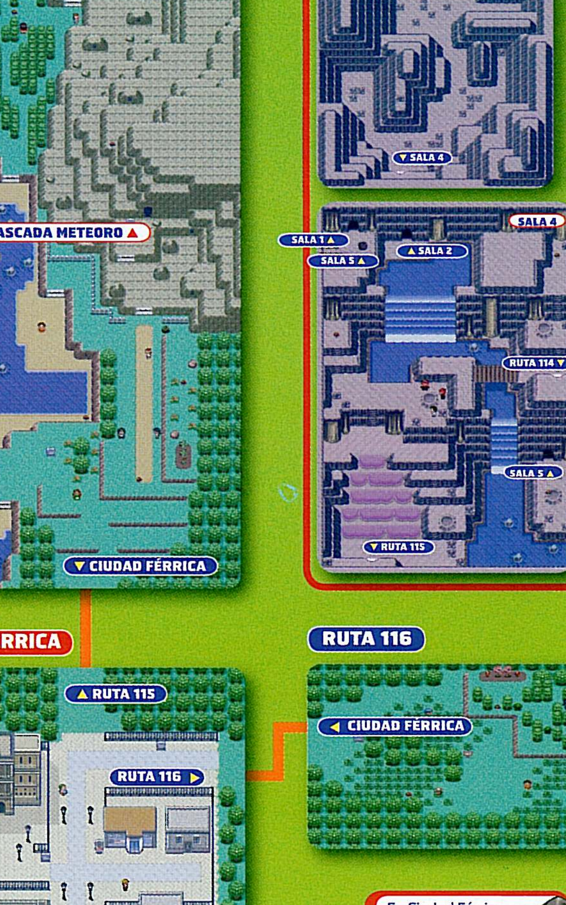




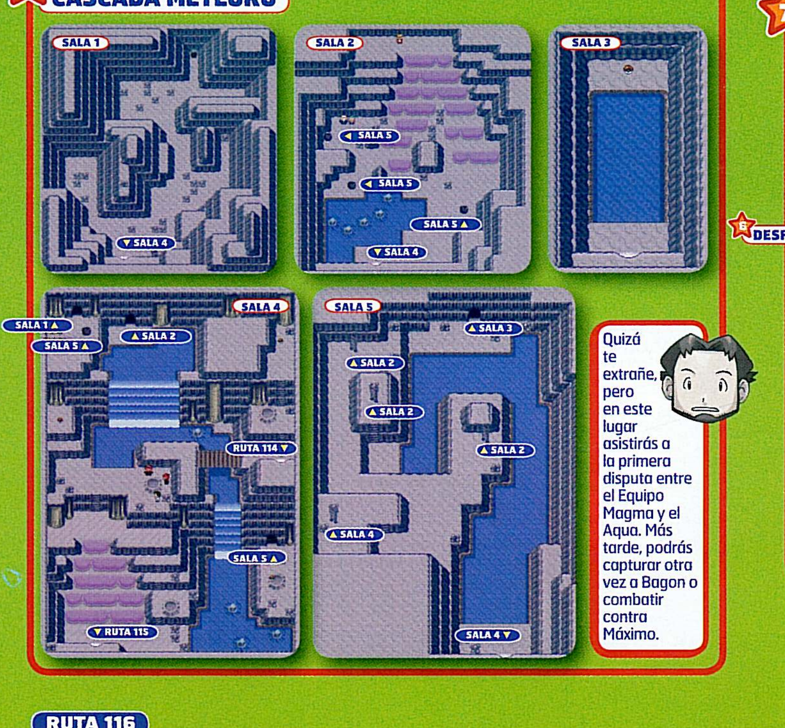




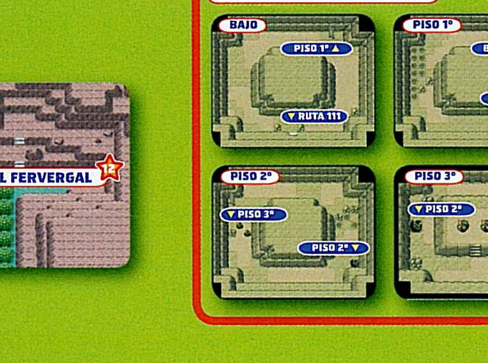






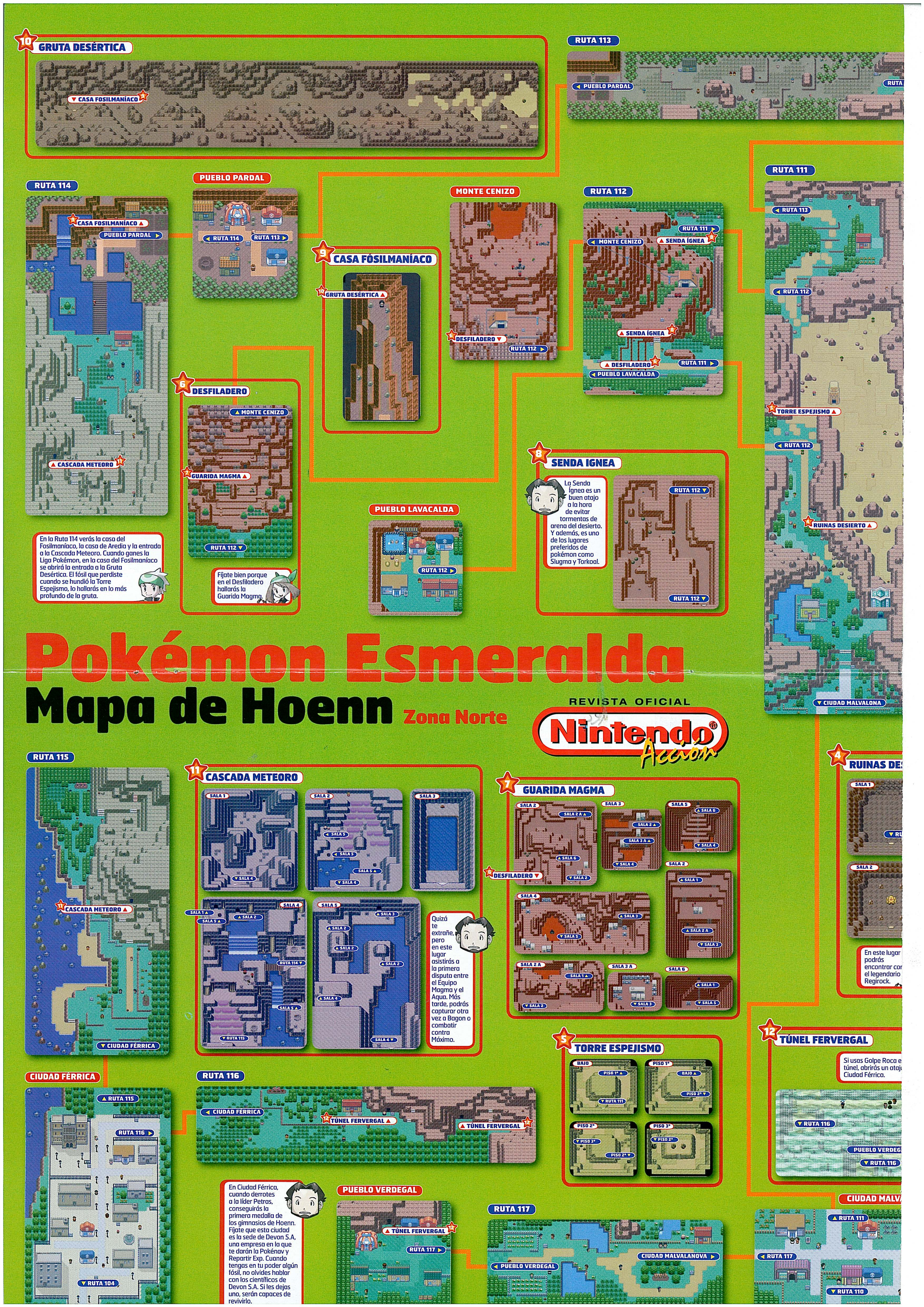












Pokémon Esmeralda
Mapa de Hoenn
Zona Norte
REVISTA OFICIAL
Nintendo Acción
10 GRUTA DESÉRTICA
CASA FOSILMANÍACO
RUTA 113
PUEBLO PARDAL
RUTA 114
CASA FOSILMANÍACO
PUEBLO PARDAL
CASCADA METEORO
PUEBLO PARDAL
RUTA 114
RUTA 113
9 CASA FÓSILMANÍACO
GRUTA DESÉRTICA
MONTE CENIZO
DESFILADERO
RUTA 112
RUTA 112
RUTA 111
MONTE CENIZO
SENDA ÍGNEA
SENDA ÍGNEA
DESFILADERO
RUTA 111
PUEBLO LAVACALDA
RUTA 111
RUTA 113
RUTA 112
TORRE ESPEJISMO
RUTA 112
RUINAS DESIERTO
CIUDAD MALVALONA
6 DESFILADERO
MONTE CENIZO
GUARIDA MAGMA
RUTA 112
En la Ruta 114 verás la casa del Fosilmaníaco, la casa de Aredia y la entrada a la Cascada Meteoro. Cuando ganes la Liga Pokémon, en la casa del Fosilmaníaco se abrirá la entrada a la Gruta Desértica. El fósil que perdiste cuando se hundió la Torre Espejismo, lo hallarás en lo más profundo de la gruta.
Fíjate bien porque en el Desfiladero hallarás la Guarida Magma.
PUEBLO LAVACALDA
RUTA 112
8 SENDA ÍGNEA
La Senda Ígnea es un buen atajo a la hora de evitar tormentas de arena del desierto. Y además, es uno de los lugares preferidos de pokémon como Slugma y Torkoal.
RUTA 112
RUTA 112
RUTA 115
CASCADA METEORO
CIUDAD FÉRRICA
11 CASCADA METEORO
SALA 1
SALA 2
SALA 3
SALA 4
SALA 5
RUTA 114
RUTA 115
Quizá te extrañe, pero en este lugar asistirás a la primera disputa entre el Equipo Magma y el Aqua. Más tarde, podrás capturar otra vez a Bagon o combatir contra Máximo.
7 GUARIDA MAGMA
SALA 2
SALA 3
SALA 5
SALA 6
DESFILADERO
SALA 4
SALA 1
SALA 2 A
SALA 3 A
4 RUINAS DES
SALA 1
SALA 2
En este lugar podrás encontrar con el legendario Regirock.
5 TORRE ESPEJISMO
BAJO
PISO 1º
PISO 2º
PISO 3º
RUTA 111
12 TÚNEL FERVERGAL
Si usas Golpe Roca e túnel, abrirás un ataj Ciudad Férrica.
RUTA 116
PUEBLO VERDEG
RUTA 116
CIUDAD FÉRRICA
RUTA 115
RUTA 116
RUTA 104
RUTA 116
CIUDAD FÉRRICA
TÚNEL FERVERGAL
TÚNEL FERVERGAL
En Ciudad Férrica, cuando derrotes a la líder Petras, conseguirás la primera medalla de los gimnasios de Hoenn. Fíjate que esta ciudad es la sede de Devon S.A, una empresa en la que te darán la Pokénav y Repartir Exp. Cuando tengas en tu poder algún fósil, no olvides hablar con los científicos de Devon S.A. Si les dejas uno, serán capaces de revivirlo.
PUEBLO VERDEGAL
TÚNEL FERVERGAL
RUTA 117
RUTA 117
PUEBLO VERDEGAL
CIUDAD MALVALANOVA
CIUDAD MALV
RUTA 111
RUTA 117
RUTA 110

Pokémon Esmeralda

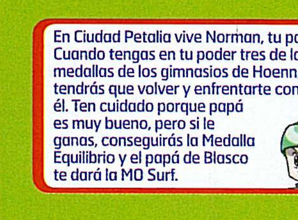
Mapa de Hoenn Zona Sur



En la Ruta 104 encontrarás la Floristería Pitiminí. Cuando la veas, entra y habla con las hermanas que llevan la floristería. Te hablarán de los misterios de las bayas y te regalarán el Cubo Wailmer, una regadera con la que podrás regar las plantas que plantes por Hoenn. Recuerda que si riegas una baya, ésta crecerá más rápido.







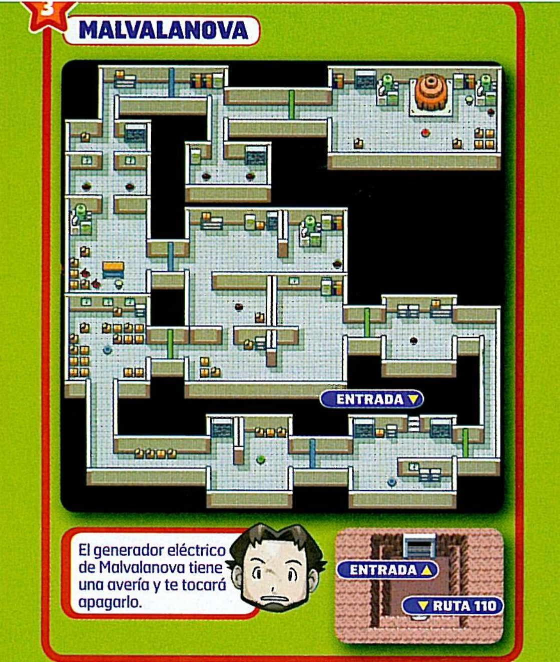
Ten cuidado, un soldado del Equipo Aqua anda al acecho.



En Ciudad Petalia vive Norman, tu papá. Cuando tengas en tu poder tres de las medallas de los gimnasios de Hoenn, tendrás que volver y enfrentarte contra él. Ten cuidado porque papá es muy bueno, pero si le ganas, conseguirás la Medalla Equilibrio y el papá de Blasco te dará la MO Surf.

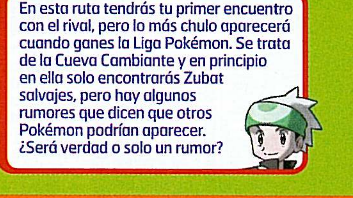






El generador eléctrico de Malvalanova tiene una avería y te tocará apagarlo.





En esta ruta tendrás tu primer encuentro con el rival, pero lo más chulo aparecerá cuando ganes la Liga Pokémon. Se trata de la Cueva Cambiante y en principio en ella solo encontrarás Zubat salvajes, pero hay algunos rumores que dicen que otros Pokémon podrían aparecer. ¿Será verdad o solo un rumor?



En la Ruta 110 encontrarás la Casa Treta. Dentro vive el ingenioso Maestro Treta, un señor que te retará a que resuelvas hasta ocho divertidos puzzles. La primera vez que pases por aquí solo tendrás dos medallas, así solo podrás resolver uno de sus puzzles. Si vuelves por aquí cada vez que ganes una medalla o después de llegar al Frente de Batalla, tendrás la opción de resolver nuevos puzzles. Y si lo haces, recibirás premios muy muy chulos.








Cuando lleg... primera mi... Babor y en... Cuando lo h... de la ciuda... investigar e... En el merca... interesante... entrenarte... tarde dispu...

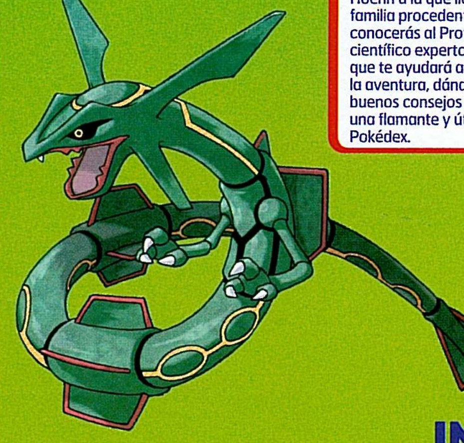




Cuando resuelvas el misterio de la Cámara Sellada vuelve a la Ruta 105 y busca a Regice. Lo encontrarás en una islita que hay al norte, dentro de la Cueva Insular. Para entrar en la sala en la que vive Regice, tendrás que hacer lo que dice una misteriosa inscripción. No olvides llevar un montón de Ultra Ball porque capturar a este legendario de hielo no es nada fácil.



En este lugar, podrás ver a Regice, un legendario Pokémon de Hielo.







La aventura comienza en Villa Raíz, una tranquila aldea de Hoenn a la que llegarás con tu familia procedente de Johto. Aquí conocerás al Profesor Abedul, un científico experto en Pokémon que te ayudará a empezar la aventura, dándote buenos consejos y una flamante y útil Pokédex.







Pueblo Azuliza es un pueblecito situado en una isla al sur de Hoenn. En el centro del pueblo encontrarás el segundo gimnasio de Hoenn en el que ganarás otra medalla. Pero lo realmente interesante de este pueblo no es su gimnasio, son sus gentes. Aquí todo el mundo quiere estar a la última y a fe que lo consiguen.







En esta cueva conocerás a Máximo, al que consideran el mejor entrenador Pokémon de Hoenn.



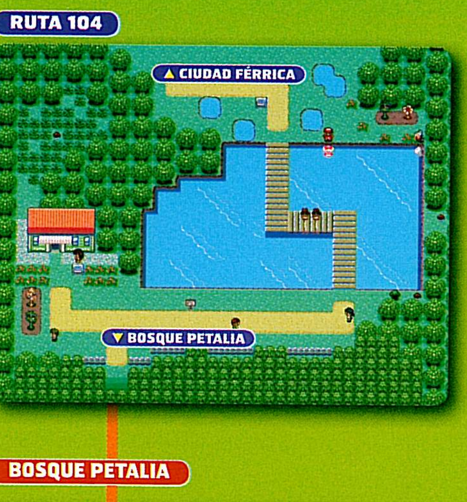






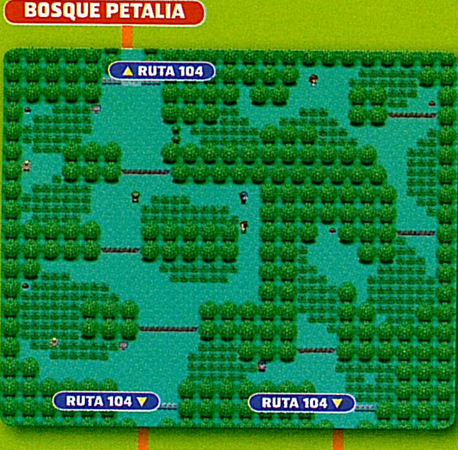

Pokémon Esmeralda

Mapa de Hoenn *Zona Sur*



En la Ruta 104 encontrarás la Floristería Pitiminí. Cuando la veas, entra y habla con las hermanas que llevan la floristería. Te hablarán de los misterios de las bayas y te regalarán el Cubo Wailmer, una regadera con la que podrás regar las plantas que plantes por Hoenn. Recuerda que si riegas una baya, ésta crecerá más rápido.

Pokémon UK



Ten cuidado, un soldado del Equipo Aqua anda al acecho.




En Ciudad Petalia vive Norman, tu papá. Cuando tengas en tu poder tres de las medallas de los gimnasios de Hoenn, tendrás que volver y enfrentarte contra él. Ten cuidado porque papá es muy bueno, pero si le ganas, conseguirás la Medalla Equilibrio y el papá de Blasco te dará la MO Surf.

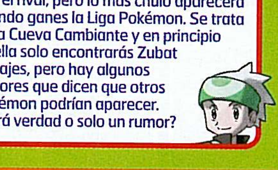






El generador eléctrico de Malvalanova tiene una avería y te tocará apagarlo.

En la Ruta 110 encontrarás la Casa Treta. Dentro vive el ingenioso Maestro Treta, un señor que te retará a que resuelvas hasta ocho divertidos puzzles. La primera vez que pases por aquí solo tendrás dos medallas, así solo podrás resolver uno de sus puzzles. Si vuelves por aquí cada vez que ganes una medalla o después de llegar al Frente de Batalla, tendrás la opción de resolver nuevos puzzles. Y si lo haces, recibirás premios muy muy chulos.




En esta ruta tendrás tu primer encuentro con el rival, pero lo más chulo aparecerá cuando ganes la Liga Pokémon. Se trata de la Cueva Cambiante y en principio en ella solo encontrarás Zubat salvajes, pero hay algunos rumores que dicen que otros Pokémon podrían aparecer. ¿Será verdad o solo un rumor?




Cuando llegue primera misión Babor y entre Cuando lo hag de la ciudad y investigar el m En el mercadill interesantes y entrenarte en tarde disputar

Cuando resuelvas el misterio de la Cámara Sellada vuelve a la Ruta 105 y busca a Regice. Lo encontrarás en una islita que hay al norte, dentro de la Cueva Insular. Para entrar en la sala en la que vive Regice, tendrás que hacer lo que dice una misteriosa inscripción. No olvides llevar un montón de Ultra Ball porque capturar a este legendario de hielo no es nada fácil.

En este lugar, podrás ver a Regice, un legendario Pokémon de Hielo.

La aventura comienza en Villa Raíz, una tranquila aldea de Hoenn a la que llegarás con tu familia procedente de Johto. Aquí conocerás al Profesor Abedul, un científico experto en Pokémon que te ayudará a empezar la aventura, dándote buenos consejos y una flamante y útil Pokédex.

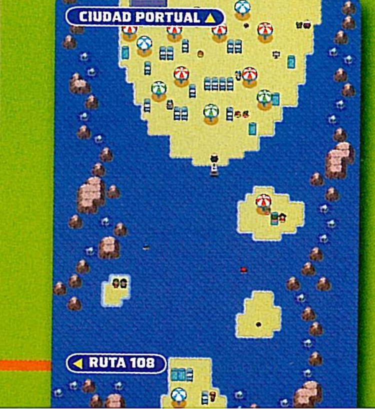






Pueblo Azuliza es un pueblecito situado en una isla al sur de Hoenn. En el centro del pueblo encontrarás el segundo gimnasio de Hoenn en el que ganarás otra medalla. Pero lo realmente interesante de este pueblo no es su gimnasio, son sus gentes. Aquí todo el mundo quiere estar a la última y a fe que lo consiguen.

En esta cueva conocerás a Máximo, al que consideran el mejor entrenador Pokémon de Hoenn.



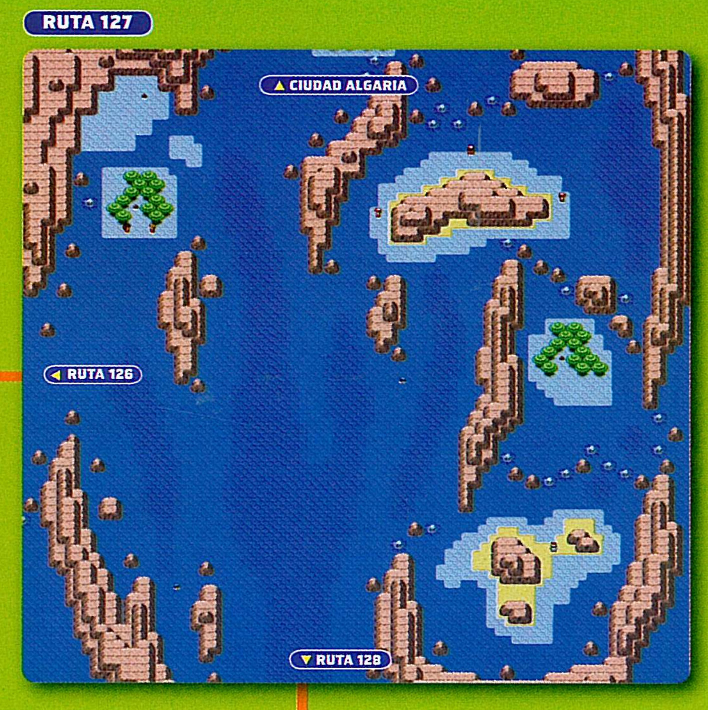










22 CALLE VICTORIA

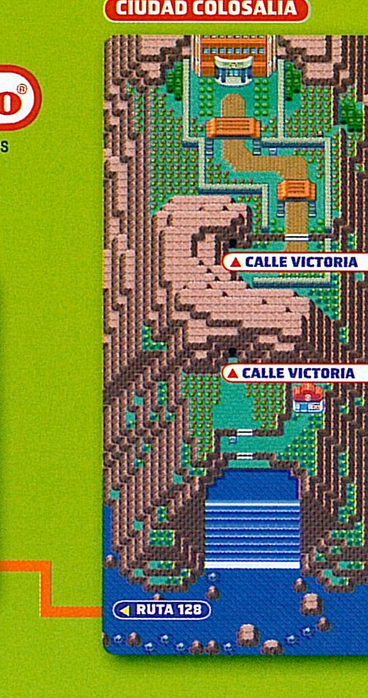


¡Ánimo chaval! La Calle Victoria es peligrosa, pero es el último obstáculo antes de la Liga Pokémon.



http://pokemon.nintendo.es

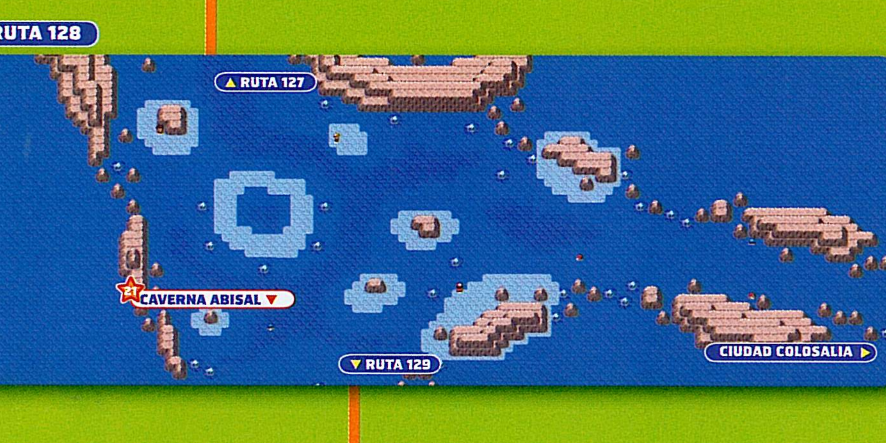
CIUDAD COLOSALIA

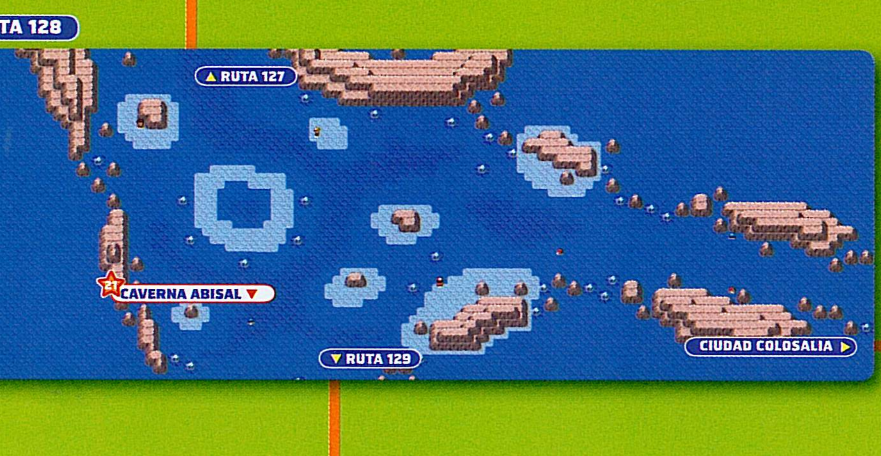



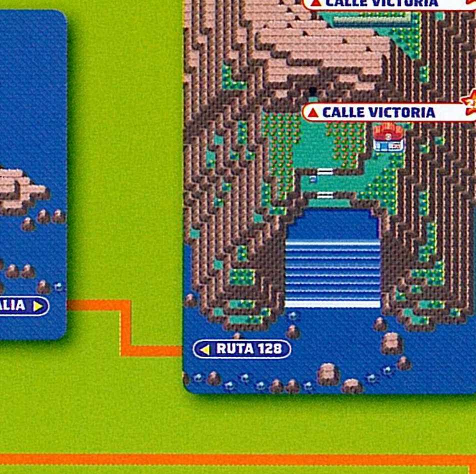
ARRECÍPOLIS

El combate final entre Groudon y Kyogre tendrá lugar en las aguas de Arrecípolis. Este combate tendrá consecuencias catastróficas para Hoenn a no ser que el legendario Rayquaza intervenga. Ve volando al Pilar Celeste y haz que venga o será el fin.

RUTA 128



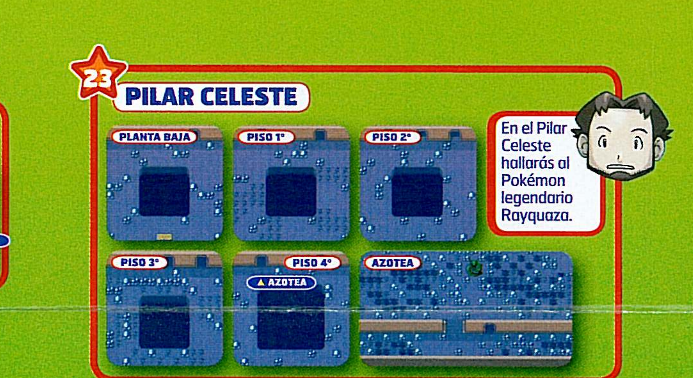




Ciudad Portual tu ...rá buscar al Cap. ...de las Piezas Devon. ...no salgas corriendo ...e una vuelta para ...cadillo a la Tienda de Batalla. ...encontrarás ofertas muy ...la Tienda Batalla podrás ...tipo de combates que más ...en el Frente de Batalla.

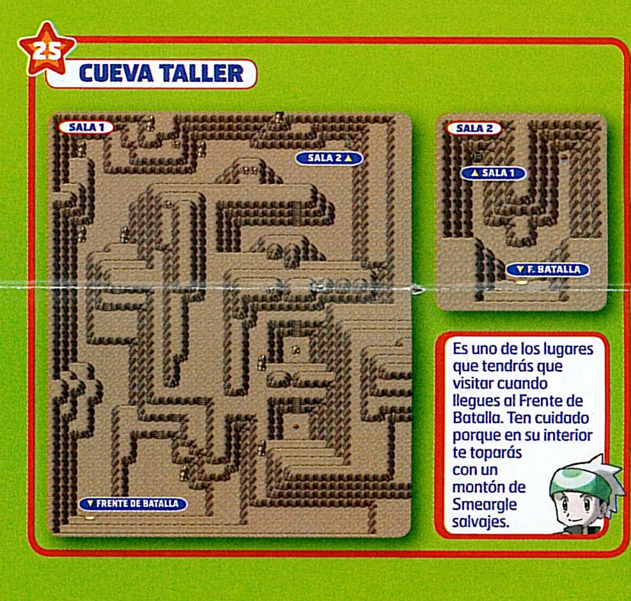
20 CUEVA ANCESTRAL

23 PILAR CELESTE



En el Pilar Celeste hallarás al Pokémon legendario Rayquaza.

25 CUEVA TALLER

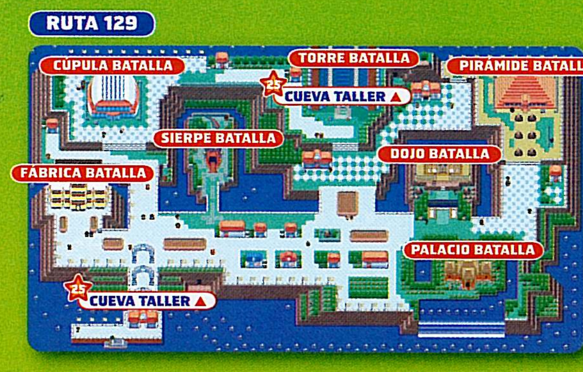


Es uno de los lugares que tendrás que visitar cuando llegues al Frente de Batalla. Ten cuidado porque en su interior te toparás con un montón de Smeargle salvajes.

21 CAVERNA ABISAL

Los listos del Equipo Aqua han robado el submarino del Cap. Babor y se han pirado con él a esta caverna submarina. Su intención es despertar al legendario Pokémon Kyogre.

RUTA 129



PILAR CELESTE



En Pueblo Oromar vive un anciano que pasa todo el día mirando por la ventana. Se dedica a vigilar si la Isla Espejismo ha aparecido en la Ruta 130. Esta isla es un misterio, aunque sabemos que es un lugar en el que viven Wynaut salvajes y en el que crece la baya Lichi.

24 CÁMARA SELLADA

La inscripción de la primera sala de la Cámara Sellada dice: "Cava ahora". Usa Excavar sobre la inscripción y abrirás la entrada a la segunda sala. Cuando descifres la inscripción de esta sala, resolverás el misterio de los Regis.

PUEBLO OROMAR / RUTA 131



RUTA 129

RUTA 130



RUTA 134

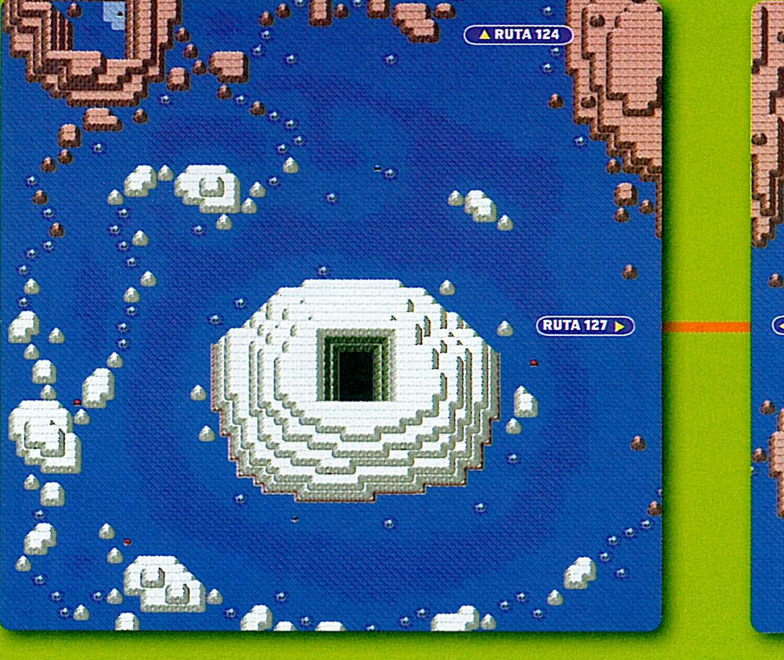


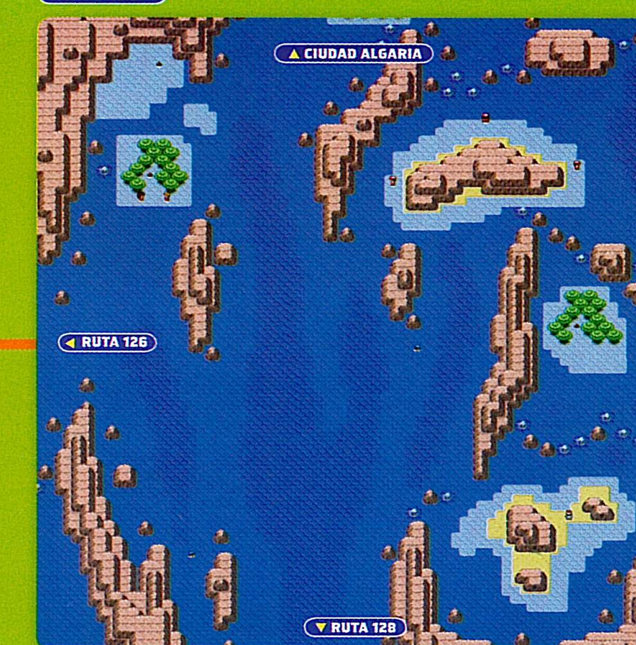

RUTA 133



RUTA 132







22 CALLE VICTORIA




¡Ánimo chaval! La Calle Victoria es peligrosa, pero es el último obstáculo antes de la Liga Pokémon.



CIUDAD COLOSALIA

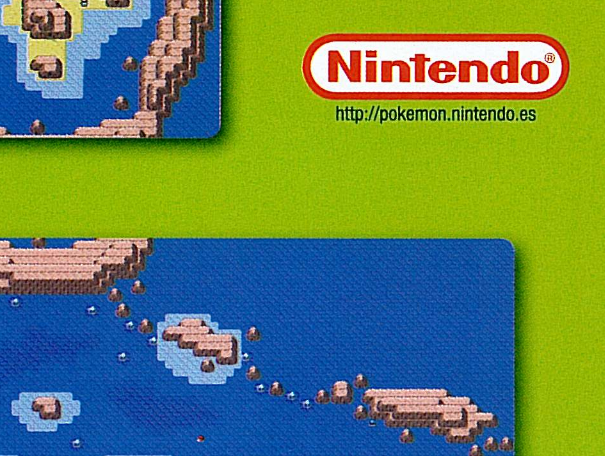
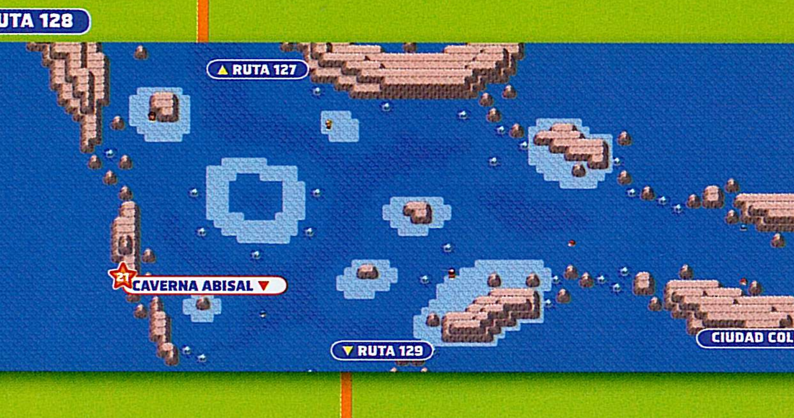


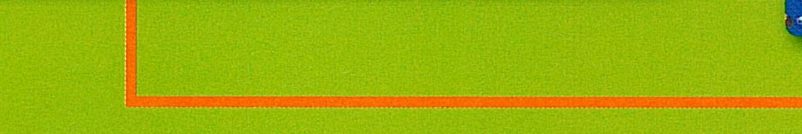
ARRECIPOLIS

CUEVA ANCESTRAL
RUTA 126

El combate final entre Groudon y Kyogre tendrá lugar en las aguas de Arrecípolis. Este combate tendrá consecuencias catastróficas para Hoenn a no ser que el legendario Rayquaza intervenga. Ve volando al Pilar Celeste y haz que venga o será el fin.

RUTA 128

…s a Ciudad Portual tu …será buscar al Cap. …garle las Piezas Devon. …as, no salgas corriendo …date una vuelta para …ercadillo o la Tienda de Batalla. …o encontrarás ofertas muy … en la Tienda Batalla podrás …un tipo de combates que más …ás en el Frente de Batalla.

20 CUEVA ANCESTRAL

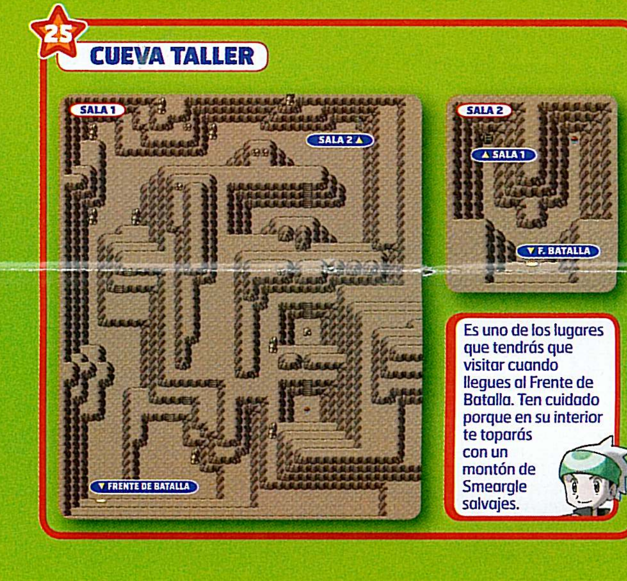
PLANTA BAJA · SÓTANO · ENTRADA
SÓTANO · BAJO · ENTRADA · BAJO · ARRECIP.

23 PILAR CELESTE

PLANTA BAJA · PISO 1° · PISO 2° · PISO 3° · PISO 4° · AZOTEA

En el Pilar Celeste hallarás al Pokémon legendario Rayquaza.

25 CUEVA TALLER



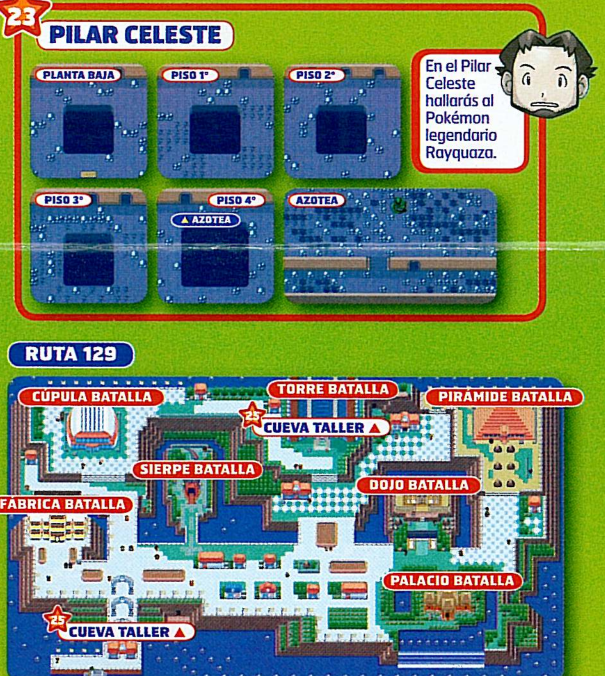
Es uno de los lugares que tendrás que visitar cuando llegues al Frente de Batalla. Ten cuidado porque en su interior te toparás con un montón de Smeargle salvajes.

21 CAVERNA ABISAL

ENTRADA · SALA 1 · SALA 2 · ENTRADA SUBMARINA · SALA 3 · SALA 4 · SALA 5 · SALA 5A · SALA 5B · SALA 6 · SALA 7 · SALA LEGENDARIO

Los listos del Equipo Aqua han robado el submarino del Cap. Babor y se han pirado con él a esta caverna submarina. Su intención es despertar al legendario Pokémon Kyogre.

RUTA 129



PILAR CELESTE



En Pueblo Oromar vive un anciano que pasa todo el día mirando por la ventana. Se dedica a vigilar si la Isla Espejismo ha aparecido en la Ruta 130. Esta isla es un misterio, aunque sabemos que es un lugar en el que viven Wyanaut salvajes y en el que crece la baya Lichi.

RUTA 129



24 CÁMARA SELLADA

SALA 1 · SALA 2 · RUTA 134

La inscripción de la primera sala de la Cámara Sellada dice: "Cava ahora". Usa Excavar sobre la inscripción y abrirás la entrada a la segunda sala. Cuando descifres la inscripción de esta sala, resolverás el misterio de los Regis.

PUEBLO OROMAR / RUTA 131



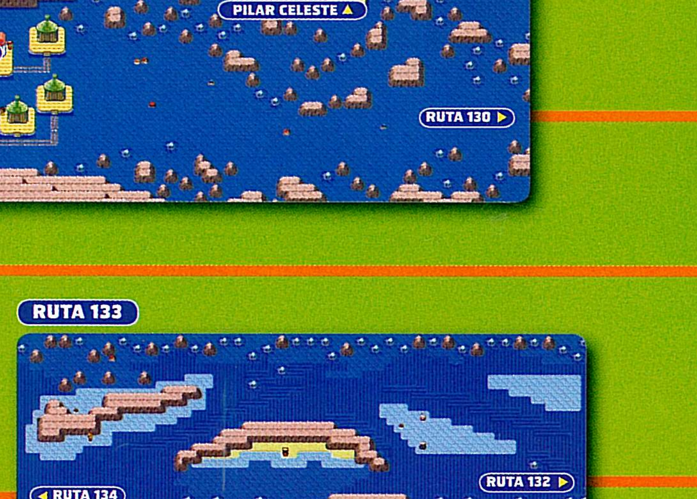
RUTA 130

RUTA 131
ISLA ESPEJISMO
RUTA 129

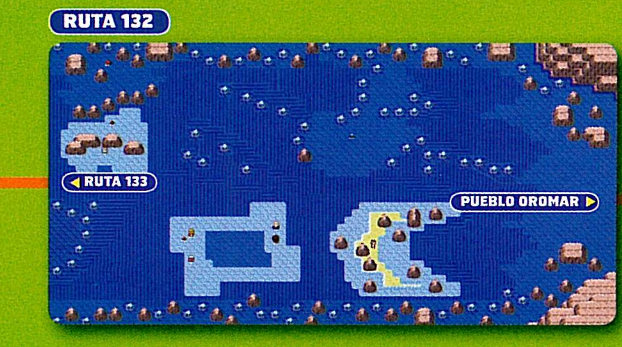
RUTA 134

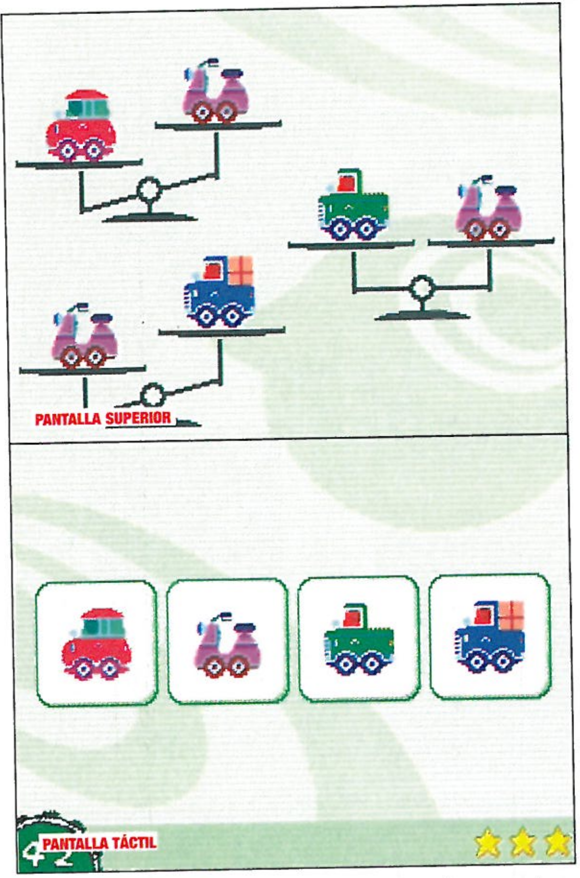


RUTA 133

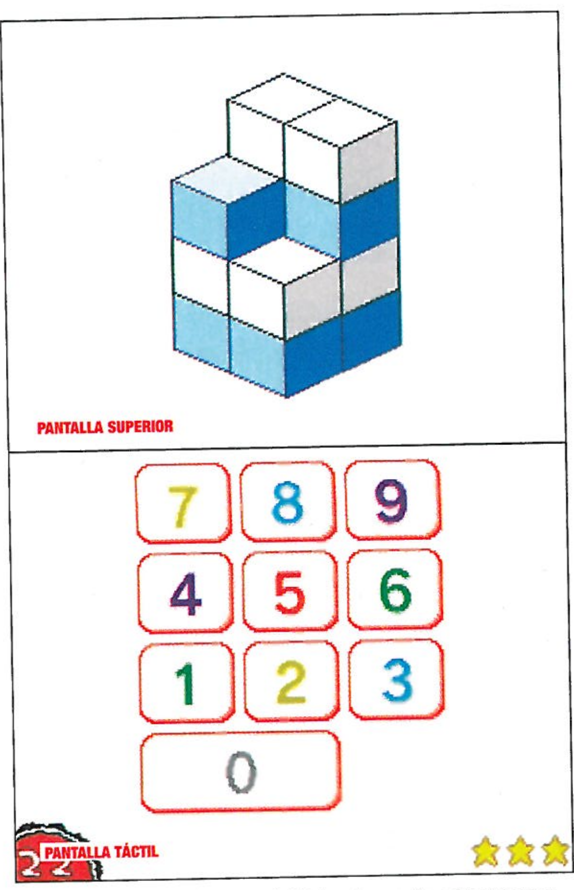



RUTA 132





¿Qué pesa más? Mira la pantalla de arriba y haz el proceso de deducción. Si la moto pesa menos que el coche rojo y... ¡Decide!



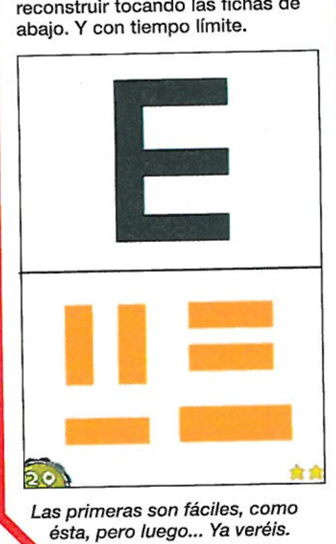
¿Que tal llevas la visión espacial? En esta prueba sólo tenemos que contar cubos, incluyendo los que no se ven.

¡ACTIVA TU CEREBRO!

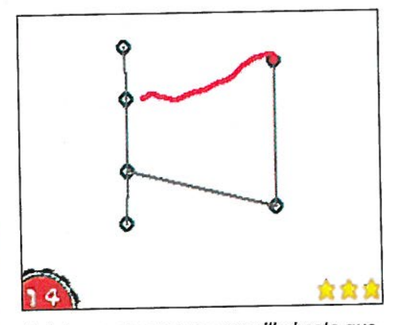
«Big Brain Academy» te ofrece pruebas divertidas e ingeniosas para tener el "coco" en plena forma.

LA COSA SE PONE SERIA

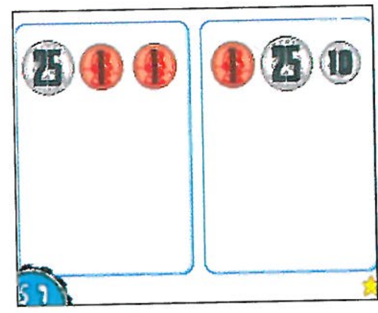
Algunas de las pruebas son más que dificilillas. La palma se la llevan estas figuras que hemos de reconstruir tocando las fichas de abajo. Y con tiempo límite.



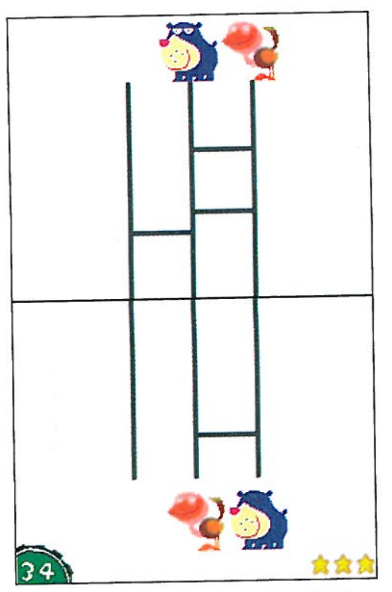
Las primeras son fáciles, como ésta, pero luego... Ya veréis.



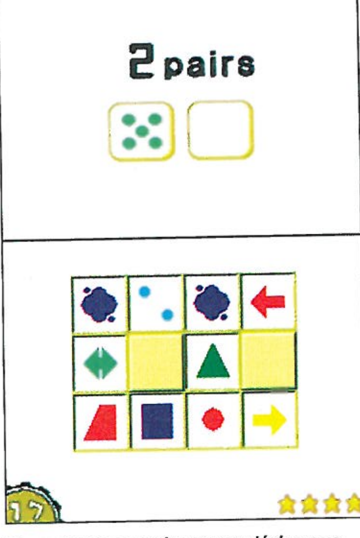
Unir los puntos parece sencillo hasta que rotan el dibujo y las líneas desaparecen.



Esto va de calcular la cantidad mayor, y deprisita. ¡Toca la parte derecha, rápido!



Une cada animal con su pareja teniendo en cuenta que tomará todos los desvíos.



Encontrar las parejas es un clásico que no podía faltar. Pero hay que estar rápido.

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS


▲ Divertidos y coloristas cuando el minijuego lo permite.

▼ Pero simplotes como el dibujo de un chavalín.

SONIDO


▲ Música de concurso para ir amenizando.

▼ El sonido no es importante en un juego como éste y se nota.

JUGABILIDAD


▲ Las mecánica de juego es simple y muy intuitiva. La curva de dificultad, muy bien.

▼ Algunas pruebas exigen perseverancia. Y si no te va este tipo de juegos...

DURACIÓN 98

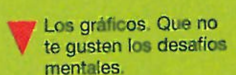
▲ No es fácil, así que dura mucho. Y además tiene un multijugador eterno.

▼ Hay que reconocer que 15 pruebas no son muchas.

TOTAL 98



▲ **Diversión directa, provechosa y adictiva.**



▼ Los gráficos. Que no te gusten los desafíos mentales.

VALORACIÓN



APTO PARA TODOS LOS CEREBROS

Por el aspecto parece que está hecho para los más jóvenes, pero un par de partidas nos demostrarán que puede suponer un reto para cualquiera. El juego se adapta al usuario planteando problemas desde la segunda partida, y se complica según nuestros logros, por lo que siempre resulta interesante.

LA DOBLE PANTALLA

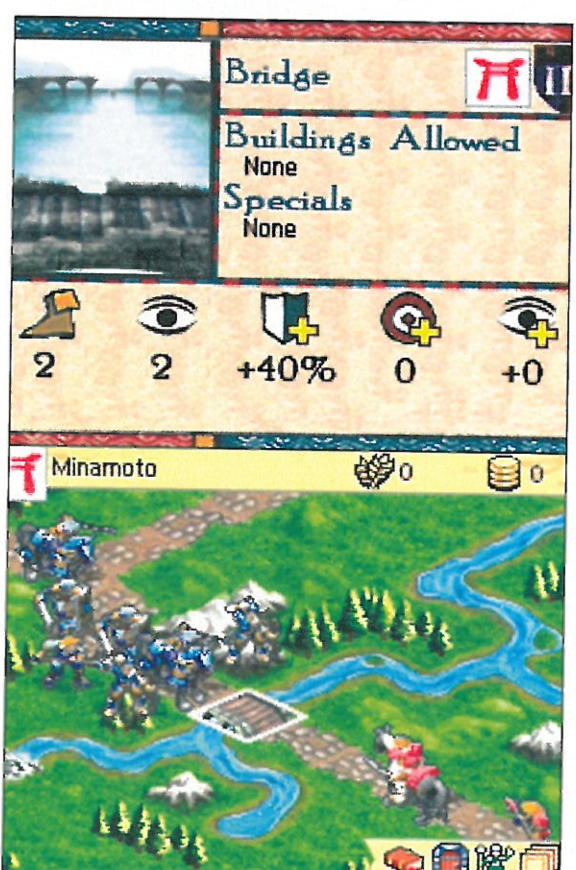
Todo menos hablar.

Excepto la voz, utilizamos todas las funciones de DS. Lo normal es que haya que tocar con el puntero la respuesta acertada, pero también dibujar y trazar líneas con relativa exactitud en la pantalla táctil.

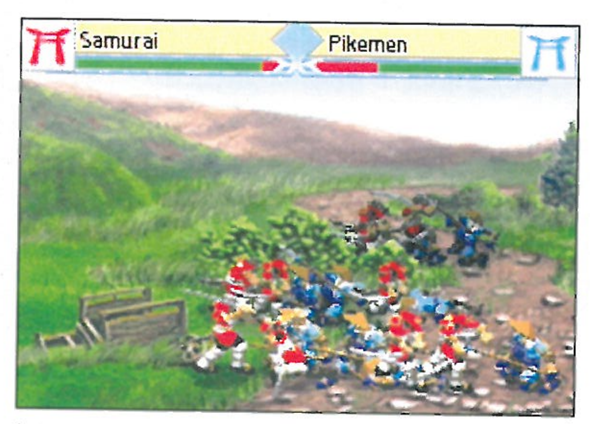
Estrategia a golpe de puntero

AGE OF EMPIRES

Si te entusiasma la estrategia, con este juego puedes dirigir los imperios más importantes de la Historia de la humanidad.



En la pantalla superior podemos ver cómo afectará cada terreno a la hora de combatir. En la inferior preparamos nuestro ataque.



Los momentos de mayor tensión son los combates contra otra unidad. Debemos escoger con cuidado las fuerzas de ataque.



La distribución de nuestras tropas es fundamental. Si dejamos los poblados sin defender nos arriesgamos a perder la partida.

Decenas de tus soldados se ocultan tras las montañas mientras los arqueros enemigos preparan sus flechas desde la cima. ¿Notas la presión de **dirigir el destino de un imperio?** Prepárate, será tu rutina en «Age of Empires».

Ataca... y piensa

Así de inicio igual parece algo muy complicado, pero no, jugar con «Age of Empires» es sencillo: basta con seleccionar en la pantalla táctil las unidades que queramos mover y elegir su destino dentro del mapa, mientras por otro lado construimos poblados, granjas y cuarteles. Estos edificios nos servirán para ampliar los ejércitos con nuevas unidades. ¿Y para qué? Pues para lograr que nuestro imperio domine el mundo.

En el **modo campaña hay cinco personajes históricos** para elegir, con nombres tan insignes como Juana de Arco o Gengis Khan. De su mano, y siguiendo la Historia del mundo, debes enfrentarte a las mismas batallas que ellos para hacer que su civilización prospere. Se juega a **base de misiones y batallas que se desarrollan por turnos** y en las que tenemos unos poderes especiales que nos ayudarán a derrotar a los enemigos.

Cuando te canses de ser Gengis, puedes probar en el **modo "Mapa completo",** donde tú te encargas de definir todas las variables de la batalla y el único objetivo es acabar con el ejército contrario. Si además os juntáis cuatro colegas, hay un multijugador ideal para estrategas que incluso podréis disfrutar en la misma consola, batallando por turnos. Es una razón más para hacerse con este juego, sin duda uno de los mejores de estrategia que podéis disfrutar en la doble pantalla.

FIEBRE INMOBILIARIA

CONSTRUYE PASO A PASO TODA TU CIVILIZACIÓN.
En «Age of Empires» no basta con atacar al enemigo. Si quieres cantar victoria, te toca planificar la construcción de cuarteles, castillos, cómo obtener recursos...



Situar tus bases con cabeza te dará mayor ventaja en la lucha.

FICHA TÉCNICA

NINTENDO DS



- Compañía: **MAJESCO**
- Desarrollador: **BACKBONE**
- Tipo de juego: **ESTRATEGIA**
- Idioma: **CASTELLANO (TEXTOS)**
- Jugadores: **1-4**
- Datos: **2 MODOS DE JUEGO**
- Extras: **MOV. ESPECIALES**
- Funciones DS:



- Precio: **44,95 €**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 91
Coloristas y muy vivos. Destacan las escenas de lucha.

SONIDO 86
Melodías y efectos justillos, pero cumplen.

JUGABILIDAD 92
El sistema de juego por turnos se adapta como un guante a DS.

DURACIÓN 94
Interminable: campaña, multijugador, mapa completo...

TOTAL 92

▲ **Estrategia totalmente adictiva.** De lo mejorcito.
▼ Tiene un ritmo lento que te puede cansar.

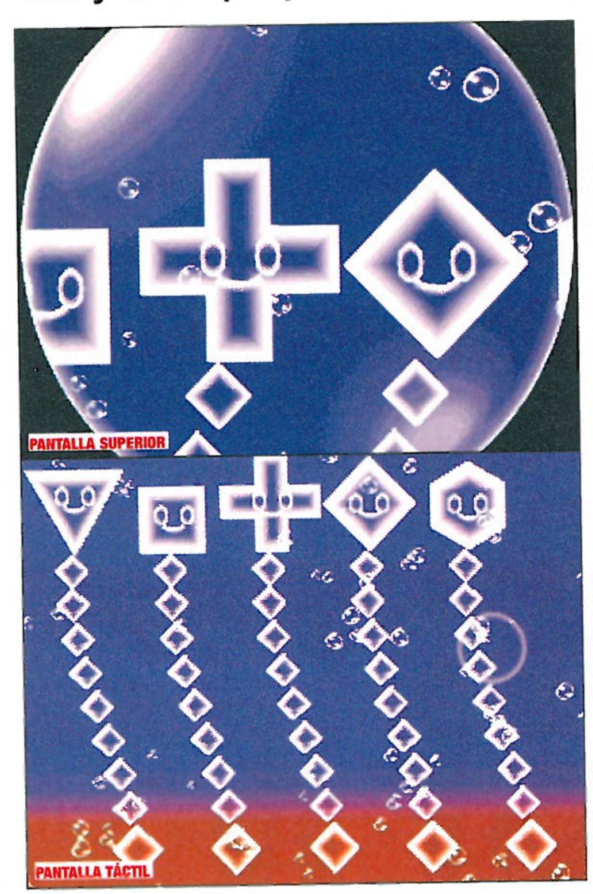
VALORACIÓN

Uno de los mejores juegos de estrategia para DS. Con referencias a la Historia y un manejo sencillo. ¿Te gustó «Advance Wars»? Pues éste te va a molar más.

Un deleite para tus sentidos

ELECTROPLANKTON

Atrévete a crear ritmos y componer tus propias melodías con DS y unas pequeñas criaturas con las que te divertirás a tope.



Se juega en la pantalla táctil, por ejemplo tocando con el puntero a estas figuras, que vemos con "zoom" en la de arriba.



Estos pequeños renacuajos son los "Hanebow". Cuando rebotan contra alguna hoja, emiten una nota. Evita que caigan al agua.



Graba tu voz (o cualquier cosa) y cada una de estas "criaturas" la reproducirá de distinta manera: aguda, grave, distorsionada...

Nuestra glamurosa DS tiene la suerte de recibir cada dos por tres juegos súper originales. ¡Y que no pare la cosa! Pero éste en concreto te va a sorprender, porque es mucho más que un juego. Si te gusta la música y sueñas con componer, continúa leyendo...

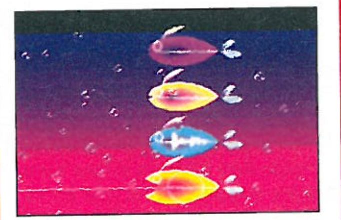
1, 2, 3, 4... ¡música maestro!

Te estarás preguntando cómo se juega a «Electroplankton», o... qué narices hay que hacer. Bien, no esperes largas fases con enemigos finales, ni princesas que rescatar. «Electroplankton» es **un instrumento para experimentar.** A través de 10 modos totalmente distintos y **mediante la pantalla táctil y el micrófono, podemos crear música** interactuando con los microscópicos protagonistas. En cada modo aparecen unas criaturas, los Electroplankton, que son los que emiten diferentes sonidos al contacto con el puntero. Cada criatura tiene sus normas de comportamiento, y en cada modo tienes que hacer un "juego" distinto. Por ejemplo, los "Tracy" siguen cualquier línea que dibujes en la pantalla táctil. Según la curva y longitud de la línea, producirán una escala melódica. Los "Nanocarp" responden a los sonidos que hagas cerca del micro formando distintas figuras. **Puedes aplaudir, silbar, soplar... ¡incluso cantar!**

Como ves, la **original creación de Toshio Iwai,** es más que un simple juego. Conectar «Electroplankton» en la DS es entrar en un **nuevo mundo de sensaciones.** Sonidos y formas flipantes que responden a tus órdenes con el puntero, y con las que consigues creaciones únicas. Eso sí, estás ante un cartucho especial. Si no te va el riesgo de experimentar, y prefieres algo más clásico, olvídalo.

PROBANDO Y... ¡GRABANDO!

CALIENTA LA VOZ, AFINA LA GUITARRA... ¡Y SUBE EL VOLUMEN A TOPEEEAAAH!
El modo "Rec-Rec" te deja grabar hasta cuatro canales de sonido con un base rítmica de fondo. ¡Puedes hacer canciones flipantes!



Y puedes cambiar el "tempo", y hacer temas lentos o con caña.

FICHA TÉCNICA

NINTENDO DS

- Compañía: **NINTENDO**
- Desarrollador: **NINTENDO**
- Tipo de juego: **MÚSICA**
- Idioma: **CASTELLANO (TEXTOS)**
- Jugadores: **1**
- Datos: **10 MODOS DE JUEGO**
- Extras: **COMBINA 2 DS**
- Funciones DS: Pantalla Doble, Pantalla Táctil, Sin cables, Chat, Micrófono
- Precio: **39,95 €**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 73
Simpáticos pero muy simples. Aunque aquí lo importante es el sonido.

SONIDO 91
¡Y qué sonido! ¡Puedes grabar cualquier cosa y mezclarla!

JUGABILIDAD 88
Muchas posibilidades, pero debe gustarte experimentar.

DURACIÓN 90
No tiene un modo historia. Durará... ¡hasta que te canses!

TOTAL 85

▲ Muy **original e innovador.** 10 modos distintos.

▼ Como no te guste trastear con la música, nooo...

VALORACIÓN

«Electroplankton» se sale del molde, por eso no es un juego para todo el mundo. Pero si eres original y flipas con la música, sin duda deberías probarlo.

FICHA TÉCNICA





- Compañía: **SQUARE-ENIX**
- Desarrollador: **SQUARE**
- Tipo de juego: **RPG**
- Idioma: **TEXTOS CASTELLANO**

- Batería: **SÍ**
- Jugadores: **1**

- Personajes controlables: **9**
- Extras: **REPRODUCTOR B.S.O.**
- Modos de juego: **HISTORIA**

- Precio: **39,95 €**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

Un RPG para fans "de toda la vida"

FINAL FANTASY IV

Si lo tuyo son los RPG puros y duros, acabas de encontrar el juego que ahora mismo va a llenar de emoción tu GBA.

Sólo por tener las palabras "Final Fantasy" en su título, este juego tiene garantizada la atención de toda la comunidad rolera en Nintendo pero... ¿tiene la calidad que los jugadores de hoy exigen?¿Puede un título que salió para Super Nintendo atraer a nuevos jugadores? Ahora te descubriremos **por qué los clásicos siguen funcionando** en este siglo.

Factores del buen RPG

Para empezar, «FFIV» tiene una historia épica que se desmarca de los tópicos "libremos al mundo de los malvados" o "rescatemos a la pobre Cunegunda". En lugar de eso podéis encontrar **una historia sobre honor, traición, deber y moral** que llama la atención porque se puede extraer de ella algo más que las simples batallas, y eso siempre se agradece.

El segundo factor de éxito es la extensión y planificación del juego. **Es largo, muy largo,** con una curva de dificultad más que medida que nos invita a recorrer sus **enormes mapeados.** Cuando terminas con el primer mapa y te preparas para ver el final, ¡aparece otro igual de grande!

Y, por último, ofrece jugosos extras. El más chulo, una **mazmorra de 50 niveles creada en exclusiva** para esta versión, que debemos recorrer varias veces si queremos sacar todos los secretos al cartucho. Y por fin, hay un **reproductor de música** en el que podemos escuchar la banda sonora del juego. Otro extra con clase. Si lo tuyo es el RPG clásico, éste reúne todos los ingredientes necesarios para satisfacer a los "roleros" más exigentes de hoy día.

COMBATES CON FALSOS TURNOS

En esta entrega se mantiene el sistema de combate por turnos especial de «FF». Y decimos especial porque el orden de los turnos depende directamente de cuánto tardes en decidir la acción que vas a llevar a cabo. Mientras nosotros pensamos qué hacer, el tiempo sigue corriendo y los enemigos atacando.

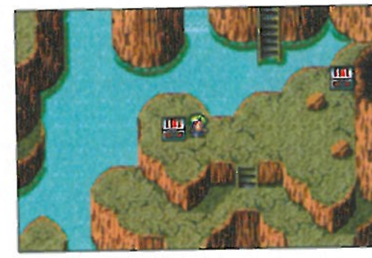




La división aérea Alas Rojas del reino de Baron desplegada en formación. Comenzamos como su capitán, pero el destino da muchas vueltas y las alianzas... nunca son eternas.



Los cristales mágicos hacen del rey un ambicioso. ¡Habrá que pararle los pies!



Las mazmorras están llenas de secretos, caminos ocultos y cofres con premio.

VOCACIÓN DE INVOCADOR

Los invocadores pueden pedir ayuda en los combates a criaturas descomunales. El gasto de magia es elevado, pero merece la pena.



Se pueden invocar desde pequeños Chocobos pateadores...



...hasta un Titán capaz de resquebrajar la tierra misma.



Cecil comienza la aventura como un poderoso caballero negro. Mientras empuñemos la espada oscura, podremos ventilarnos un batallón en un par de golpes especiales.

UN CLÁSICO **Esta entrega de «Final Fantasy» nos brinda la oportunidad de disfrutar de todo un clásico del RPG en nuestra portátil. Y además incorpora varios extras, como una nueva mazmorra exclusiva con 50 niveles. ¡Los buenos "roleros" no deben dejarlo pasar!**



Las ciudades son lugares para descansar de tanto trajín con los enemigos, pero no debemos olvidarnos de comprar y vender.



Con los enemigos finales demostraremos que sabemos jugar a esto. ¡Es el momento de usar nuestras mejores estrategias!

EL ANÁLISIS



GRÁFICOS 79

▲ Efectos de zoom y rotación en los mapeados.

▼ Los sprites son bastante simplotes y deja una sensación "añeja".

SONIDO 85

▲ La banda sonora es adecuada y pegadiza.

▼ Los efectos no han sido demasiado actualizados, no.

JUGABILIDAD 88

▲ Una historia que atrapa y una curva de dificultad bien medida son sus bazas.

▼ Los combates son más que frecuentes y, a menudo, bastante largos. Si desesperas fácilmente...

DURACIÓN 94

▲ El juego es muy largo e incluye una enorme mazmorra como contenido extra.

▼ Pueees... ¿nada?



TOTAL 88

▲ Su **argumento y el buen Rol** que «Final Fantasy» ha ofrecido desde siempre.

▼ El apartado técnico se ve bastante antiguo. Canta.

VALORACIÓN



LA ESENCIA DEL ROL

Infravalorar un juego como éste solamente por su apartado técnico sería cometer un grave error. El verdadero valor de «FF IV» solo se aprecia al jugarlo y comprobar que el argumento te cautiva fácilmente, o que los enemigos siempre son difíciles en su justa medida. Su desarrollo y estilo lo convierten en todo un clásico del RPG para consolas.

EL RANKING

1. Golden Sun 2
2. Golden Sun
3. Final Fantasy IV Advance

Recuperar un clásico está bien, pero siempre sacarán más partido de la consola los juegos que se hicieron expresamente para ella. Y el RPG clásico de GBA se llama «Golden Sun».



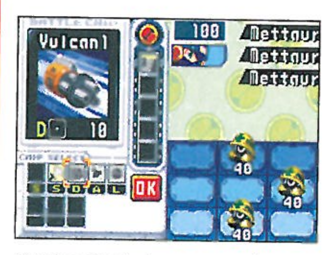
¡Llega la hora de los combates!

MEGAMAN 6 BATTLE NETWORK

Fans y amigos, Megaman os invita a participar en la más avanzada aventura RPG que hayáis visto en una Game Boy.

¡ARMAS A MANSALVA!

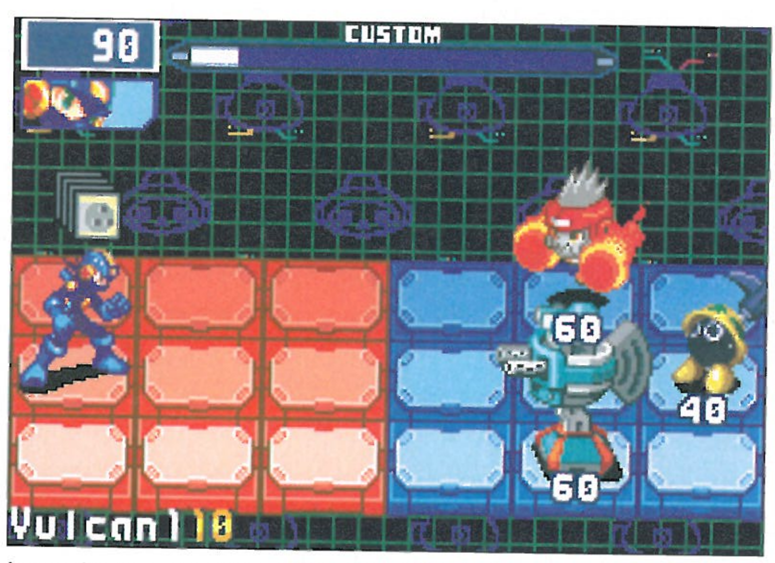
ESCOGE ENTRE MÁS DE 150 BATTLECHIPS CON LOS QUE DERROTAR A TUS ENEMIGOS. Megaman tiene un "surtido ibérico" de armas que puedes adquirir ganando batallas, o comprándolas en las tiendas que hay repartidas por la cyberciudad.



Puedes elegir el arma con el que machacar malos en pleno combate.



En la tienda puedes comprar más armas y recargas de energía.



Los combates no son por turnos. Debes "tirar" de habilidad y estrategia para machacar a los rivales. Y no te lo van a poner fácil, porque esta vez son más duros y rápidos.



En esta estrega los gráficos rozan ya el sobresaliente. ¡Mola el look manga!



Lan, el protagonista, lleva un ordenador portátil con el que maneja a Megaman.

Al padre de Lan le han trasladado a Cyber City, la ciudad con la tecnología más avanzada del mundo. Así que toda la "family" ha hecho las maletas para encontrar un nuevo hogar en esta ciudad. Lo que no saben es que allí se esconde un oscuro misterio: **la amenaza de las Cybeasts, dos temibles criaturas** que harán que nuestros amigos Lan y Megaman vuelvan a ser unos héroes.

¡Conéctate a la red!

Megaman estrena una nueva **aventura RPG con los gráficos y sistema de combate que ya vimos en anteriores entregas.** En esta sexta parte, todos los aparatos electrónicos que aparecen están conectados a la red. Así que Lan puede "enchufar" en cualquier momento su PET, el ordenador portátil que lleva siempre, a cualquiera de ellos para entrar en la red y combatir malos. Pero no te relajes porque **los numerosos combates no son por turnos,** sino que ganar depende de tu habilidad con cruceta y botones. Manejando a Megaman, **tenemos que esquivar los disparos** de los enemigos y atacarlos mientras ellos esquivan los tuyos. Son mucho más rápidos que en otros RPG, así que ándate con ojo. La idea es **combinar habilidad e inteligencia,** pues ya verás que dentro del menú de combate tienes varias habilidades y armas para elegir... Y, dado que hay **más de un enemigo que te lo va a poner chungo,** tendrás que ir puliendo cada vez más tu estrategia.

Pero, pese al brillante sistema de combates, la verdad es que se echa en falta algún modo de juego más y, ya que estamos, novedades extra respecto a la entrega anterior. Aún así, los fans lo disfrutarán a tope.

FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE



- Compañía: CAPCOM
- Desarrollador: CAPCOM
- Tipo de juego: RPG
- Idioma: INGLÉS (TEXTOS)
- Jugadores: 1
- Passwords: NO
- Batería: SÍ
- Battlechips: MÁS DE 150
- Precio: 44,95 €
- A la venta: YA DISPONIBLE

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 87
Nítidos y muy manga, pero poco variados en el cybermundo.

SONIDO 79
La música se repite y los efectos están pelín anticuados.

JUGABILIDAD 84
El sistema de combates es muy divertido, pero puedes cansarte de tanta batalla.

DURACIÓN 86
Hay un montón de batallas, pero la verdad es que no es tan largo.

TOTAL 84

▲ Los **combates.** El **aspecto visual,** clavadito a la serie.

▼ Tiene pocas novedades. Y le sobran batallas.

VALORACIÓN

Si te apetece disfrutar de otra buena aventura de megaman, ésta te viene al pelo. El sistema de batallas está genial, pero quizá le sobran combates.

¡Pilota un RPG interestelar!

SIGMA STAR

Te presentamos el primer RPG que te convertirá en un piloto espacial al ritmo de su absorbente historia.



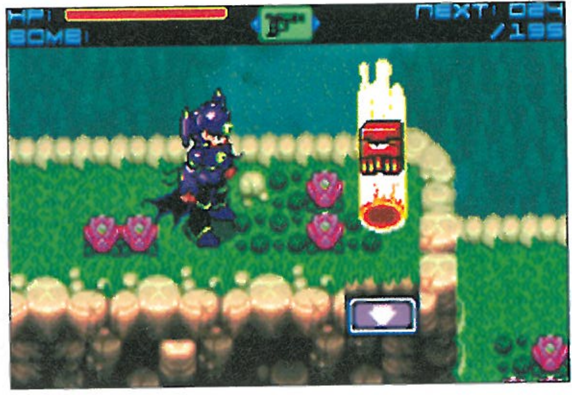
Habla con la gente, te explicarán cómo manejar a Recker y te irán dando instrucciones para avanzar... en inglés, sí. Es lo malo.



Los Krill te ponen a los mandos de un buen puñado de naves, cada una con su particular forma de vuelo, velocidad y tamaño.



Las fases mata-mata también tienen su toque RPG: destruyendo naves conseguirás cápsulas de experiencia para subir de nivel.



Recoge Gun Datas, elige dos de tus armas, únelas y consigue nuevos tipos de disparo para dar caña a los malos. ¡Alucinante!

Los Krill son unos alienígenas humanoides que llevan atacando la Tierra desde hace 60 años para apoderarse de ella. Pero los terrícolas van a solucionar el tema gracias a **Ian Recker, un piloto que es enviado como agente doble** a las filas enemigas. Ahora nuestro protagonista tiene doble tarea: trabajar como piloto para los Krill y descubrir la manera de... ¡que se piren a tomar vientos!

Una historia de altos vuelos

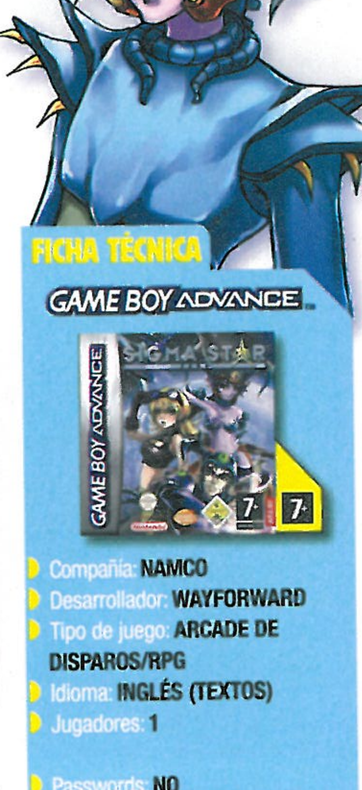
«Sigma Star Saga» te mete de lleno en un escenario con **vista lateral en 2D, al más puro estilo «Gradius».** Manejas una nave con la que debes disparar a toda caña a un sinfín de enemigos haciendo uso de un arsenal que, a medida que progreses en el juego, puede llegar a... **¡más de 50 armas!** También ofrece minifases donde nuestro objetivo principal es aniquilar un número determinado de naves para que aparezcan **cápsulas de experiencia. Pillándolas, mejoras el nivel** de tu tostadora de enemigos y le aumentas la potencia de disparo. "Muy típico", dirás. Pues no tanto, no tanto. Lo comprobarás si consigues derrotar al jefe de la primera fase. Justo cuando estés celebrando la victoria, ¡serás trasladado a **todo un universo RPG!** Aquí, con unos gráficos hermosotes, debes explorar el entorno, cargarte a las criaturas que lo impidan, **hablar con gente para descubrir secretos de los Krill y recoger "Gun Datas":** partes de armas que, combinándolas, proporcionan nuevos tipos de disparo que habrá que utilizar en los combates aéreos. Y lo más gracioso es que... ¡los Krill pueden teleportarte al combate en cualquier momento! Si te gusta la diversión inmediata y la jugabilidad clásica pero buscas algo innovador, este "Sigma" te va a flipar.

¡UN PILOTO DE URGENCIAS!

¿PREPARADO PARA COMBATIR EN CUALQUIER MOMENTO?
Cuando los Krill te requieran, serás teleportado a una fase de disparos; así, sin preguntarte ni nada. Tras aniquilar cierto número de enemigos, regresarás al RPG.



Las fases de disparo se intercalan en el desarrollo de la aventura.



FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE

- Compañía: **NAMCO**
- Desarrollador: **WAYFORWARD**
- Tipo de juego: **ARCADE DE DISPAROS/RPG**
- Idioma: **INGLÉS (TEXTOS)**
- Jugadores: **1**
- Passwords: **NO**
- Batería: **SI**
- Datos: **+50 ARMAS**
- Precio: **19'95 €**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 85
Son algo apagados, pero se agradecen esos personajes y disparos tan grandotes.

SONIDO 94
Efectos variados y melodías de las de tararear sin quererlo.

JUGABILIDAD 90
Une disparos y RPG... ¡y consigue dar lo mejor de ambos!

DURACIÓN 80
Entre 8 y 10 horas en las que disparas un 80% del tiempo.

TOTAL 86

▲ **Divertido, original** y con un montón de armas.
▼ Los textos están en inglés. Si se te da bien el mata-mata, te lo fundes rapidito.

VALORACIÓN

Contiene dos géneros muy vistos, pero te lo pasas genial con la mecánica que le han dado a la mezcla. ¡Y además de divertido, está bien baratito!

FICHA TÉCNICA

NINTENDO GAMECUBE



- Compañía: **THQ**
- Desarrollador: **R. STUDIOS**
- Tipo de juego: **CARRERAS**
- Idioma: **ÍNTEGRAMENTE EN CASTELLANO**

- Tarjeta de memoria: **2 BLOQUES**
- Conexión GB Advance: **NO**
- Número de jugadores: **1-2**

- Carreras: **25**
- Personajes: **11**
- Modos: **COPA Y MINIJUEGOS**

- Precio: **44,95 €**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

¡Carreras a toda pastilla en tu GameCube!

CARS

Tu GameCube se lleva la mejor versión de la peli de moda. Carreras, desafíos, minijuegos, vídeos exclusivos... ¡de todo!

También tenemos «Cars», el peliculón de Pixar, en GameCube, que nadie se nos asuste. Y, a diferencia del juego de DS, éste tiene más competición y **saboreamos muy intensamente la emoción de las carreras.** La idea de esta versión es que te eches unas pachangas **de las de siempre, veloces y divertidas,** pero con el aliciente de manejar a los simpáticos vehículos de la película.

¡Coches con personalidad!

Sí, parece raro, ¿eh? Pero ya sabes que en Radiador Springs, el escenario principal del juego, los habitantes son coches con vida propia. Y el protagonista de la peli, Rayo, es el que tienes que conducir al comenzar. Te encuentras en **una enorme y detallada ciudad en 3D, totalmente explorable.** Así que, haces lo que casi todo el mundo haría: ¡ponerte a **derrapar, pegar frenazos, chocar con farolas, hacer equilibrios a dos ruedas** y probar lo divertido que es conducir al cochecillo rojo, este, tan majo! Ejem... Y una vez le has cogido el tranquillo al control de Rayo, te toca decidir hacia dónde quieres ir y qué misiones realizar. Básicamente, los retos son carreras en forma de desafíos que te plantean los demás coches del pueblo. Hay **más de 20 carreras en parajes naturales abiertos** y, cuando las hayas ganado, echarás otras **5 en circuitos de velocidad.** A medida que las superas se van abriendo más retos que, a veces, te permiten **conducir a otros personajes** de «Cars», detalle de agradecer porque unos corren, pesan y tuercen más que otros. Pero también hay **minijuegos, más de 30 distintos** protagonizados por casi todo el plantel de la peli, y un modo **multijugador que, aunque solo enfrente a dos jugadores, consigue picarlos.** Además, si eres suficientemente bueno, puedes desbloquear imágenes y vídeos de la película, algunos exclusivos del juego. ¿Te gustó en el cine? Pues si quieres disfrutar de nuevo de su ambiente visual y sonoro, pero en formato "juego de coches" y en tu casita, no te lo pienses: píllate este «Cars» y... ¡a correr como un Rayo!

¡MUCHO MÁS QUE SIMPLES CARRERAS!

«Cars» te ofrece un montón de minijuegos y retos que requieren de tu habilidad con el mando y, también, de tu astucia. Si quieres revivir momentos de la peli tan desternillantes como el de ir a tumbar tractores en plena noche, aquí los tienes. Eso sí, tendrás que ganártelos a base de victorias.





Muchos de los desafíos te proponen localizar ítems en un tiempo limitado. ¡Fíjate en el mapa y... allí hay uno, Rayo, justo enfrente!



Los gráficos del juego son la caña y recrean al detalle los de los escenarios y personajes que aparecen en la película.

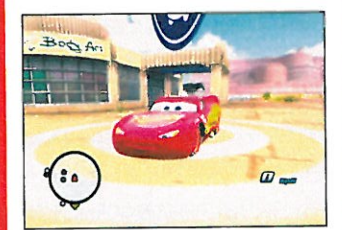
LA VELOCIDAD es lo que caracteriza a «Cars», un juego que pone a prueba tu habilidad con el volante, y te ofrece un montón de minijuegos.



No sólo saldrá humo de las ruedas de Rayo en el desierto, sino que ¡puedes competir en más de 5 circuitos de velocidad diferentes para ganar, al fin, la copa Pistón!

¡TUNÉATE A LOS «CARS»!

Pues anda que no son presumidos estos "seres-coche". ¡Por eso existen puntos donde cambiarles de "look"! En el taller tienes para escoger el que más te mole.



En estos puntos de "taller" puedes cambiarte el color, las llantas...

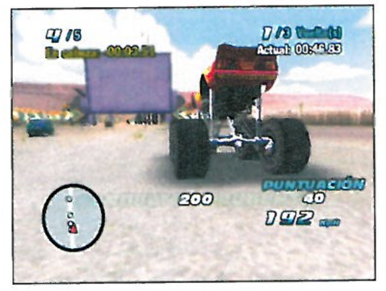


¿Te mola el resultado final?. ¡Hay muchos modelos por descubrir!

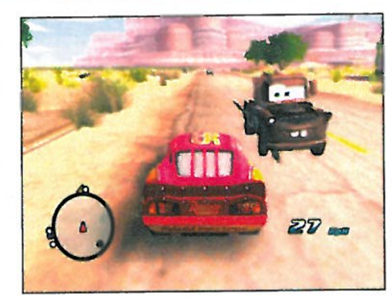




¡También podemos manejar a los demás personajes de la peli para echar carreras!



Hay unos cuantos coches extra que podemos desbloquear. ¡Son flipantes!



Los personajes que te cruzas dialogan contigo. ¡Es como estar dentro de la peli!

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 93
▲ Los enormes escenarios 3D y los personajes, clavados a los de la película.
▼ El desierto se hace un poco monótono en las carreras.

SONIDO 94
▲ Melodías estilo "country" que animan a acelerar. ¡Y las voces son las mismitas de la peli!
▼ La música, aunque mola, tiene poca variedad de temas.

JUGABILIDAD 91
▲ Los retos son variados y entretenidos. Y los minijuegos, todavía más.
▼ Los cambios de cámara, que hacen que pierdas el rumbo.

DURACIÓN 89
▲ Un buen número de retos y minijuegos. Las imágenes y vídeos ocultos.
▼ Quizá se te quede un poco corto en circuitos.

TOTAL 91
▲ **Espectaculares gráficos** y una gran jugabilidad.
▼ Poca variedad de escenarios.

VALORACIÓN



¡JUÉGATE LA NUEVA PELÍCULA DE PIXAR!

Si te gustó la película, no dudes en pillarte este «Cars» porque te va a divertir igual o más que en el cine. Además de conseguir un ambiente casi idéntico en gráficos y sonido, tiene poco que envidiar a otros juegos de este género. Y, por si se te queda corto en circuitos, incluye más de 30 minijuegos para darle un descansito al acelerador.

EL RANKING

1. Mario Kart: Double Dash!!
2. NFS: Most Wanted
3. Cars

«Cars» es un original juego de carreras y minijuegos, pero no supera a los monstruos del género. No alcanza la jugabilidad de «Mario Kart», ni muestra el bestial realismo de «NFS».

GUÍA DE COMPRAS

NINTENDO GAMECUBE

ANIMAL CROSSING

▸NINTENDO ▸Comunicación
▸59,95 € ▸1-4 J

¿Quieres tener una vida diferente de lo habitual? Entonces conviértete en un "animal-crossinguero" más y disfruta de la vida en un pueblo lleno de animales, donde cada día pasa algo diferente. ¡Qué vida tan ideal!

Puntuación 95

BATTALION WARS




▸NINTENDO ▸Estrategia
▸59,95 € ▸1 J

La propuesta de este juego nos habla de estrategia con un componente muy arcade. Entretenido y muy jugable.

Puntuación 91

CHIBI-ROBO



▸NINTENDO ▸Aventura de plataformas
▸59,95 € ▸1 J

Un nuevo héroe llega a tu GC en un juego muy divertido y original en el que siempre hay algo que hacer.

Puntuación 91

CRÓNICAS DE NARNIA



▸BUENAVISTA GAMES ▸Aventuras
▸59,95 € ▸1-2 J

Vive toda la acción y aventura en un juego que recrea a la perfección los escenarios y gráficos de la peli.

Puntuación 91

DRAGON BALL Z BUDOKAI 2



▸BANDAI ▸Lucha 3D
▸39,95 € ▸1-2 J

Con todo el carácter de la serie de televisión DBZ y unos gráficos de aúpa, ¡la lucha en anime definitiva!

Puntuación 91

F-ZERO GX (PLAYER'S CHOICE)



▸Nintendo ▸Velocidad
▸29,95 € ▸1-4 J

Añade a la velocidad un desafiante modo historia con el que configurar y crear nuestras propias naves.

Puntuación 94

F. F. CRYSTAL CHRONICLES



▸SQUARE-ENIX ▸Acción-RPG
▸59,95 € ▸1-4 J

Un gran RPG para cuatro, cada uno con su Advance conectada. Además de divertido, largo y muy, muy bonito.

Puntuación 93

FIFA 06



▸EA SPORTS ▸Fútbol
▸54,95 € ▸1-4 J

Nueva temporada, más novedades. Están todos los equipos, estrellas y estrena un control muy intuitivo.

Puntuación 95

FIRE EMBLEM



▸NINTENDO ▸RPG-Estrategia
▸59,95 € ▸1 J

Prepara tu ejército y dale al coco mientras luchas, en 3D, y con todo el encanto de las entregas para GBA.

Puntuación 90

HARRY POTTER Y EL CALIZ...



▸EA GAMES ▸Aventura
▸59,95 € ▸1-3 J

El aprendiz de mago y sus amigos se embarcan en una nueva aventura llena de acción y mucha, mucha magia...

Puntuación 90

KING KONG



▸UBISOFT ▸Acción-Aventura
▸59,95 € ▸1-2 J

Un espectáculo visual para una de las aventuras más emocionantes de GC. Flipas manejando al gran mono.

Puntuación 93

MARIO KART: DOUBLE DASH!!

▸NINTENDO ▸Carreras
▸59,95 € ▸1-16 J



No es la primera vez que Mario y sus colegas se ponen a correr. Pero sí es nuevo que haya dos pilotos por kart, y que cada jugador pueda controlar a uno de ellos. ¡Y además incluye un modo extra para jugar hasta 16!

Puntuación 97

LA NOVEDAD DEL MES



CARS



▷THQ ▷Carreras
▷44,95 € ▷1-2 J

Descubre el increíble mundo de «Cars» y ayúda al simpático Rayo McQueen a ganar la Copa Pistón, en un juego basado en la ultimísima película de la factoría Disney. Un, dos, tres... ¡empieza la emoción, chaval!

Puntuación 91

MARIO MIX



▸NINTENDO/KONAMI ▸Musical
▸59,95 € ▸1-2 J

Baila con Mario decenas de temazos sobre la alfombra incluida con el juego.

Puntuación 90

MARIO PARTY 7



▸NINTENDO ▸Tablero-Minijuegos
▸59,95 € ▸1-8 J

Más minijuegos, más modos, más amigos invitados y el micrófono en plan estrella. ¡No te lo pierdas!

Puntuación 95

MARIO POWER TENNIS



▸NINTENDO ▸Tenis
▸59,95 € ▸1-4 J

Mario y sus colegas te invitan al partido de tenis más original, genial y espectacular que hayas jugado.

Puntuación 95

METROID PRIME 2 ECHOES

▸NINTENDO ▸Aventura 3D
▸59,95 € ▸1-4 J

El regreso de Samus es simplemente perfecto. Al estilo de juego inconfundible de la primera entrega, con mucha exploración y acción a la medida, añade importantes novedades sobre todo en el aspecto gráfico. ¡Totalmente alucinante!

Puntuación 98

MARIO SMASH FOOTBALL



▸NINTENDO ▸Fútbol
▸59,95 € ▸1-4 J

El fontanero se mete a futbolista con un juego divertido y adictivo a tope. Disfrútalo con tus colegas.

Puntuación 95

NBA LIVE 06



▸EA SPORTS ▸Baloncesto
▸59,95 € ▸1-4 J

Jugadores casi reales con sus movimientos exclusivos y un control ideal para el espectáculo de la NBA.

Puntuación 93

NFS: MOST WANTED



▸EA GAMES ▸Carreras-Tuning
▸59,95 € ▸1-2 J

¡La policía entra en juego! Debes correr contra otros coches tuneados ¡y evitar que la poli te detenga, neng!

Puntuación 94

ODAMA



▸NINTENDO ▸Pinball-Estrategia
▸59,95 € ▸1 J

Una inesperada combinación entre pinball y estrategia, que además nos invita a dar órdenes por el micro.

Puntuación 89

PAPER MARIO LA PUERTA M.



▸NINTENDO ▸Acción-RPG
▸59,95 € ▸1 J

Todos los elementos de este genial RPG son de papel, y en sus combates hay público. Y participa. Original, ¿eh?

Puntuación 94

POKéMON XD

▸Nintendo ▸Aventura-RPG
▸59,95 € ▸1-4 J



Volver a la región de Aura siempre es una alegría. Pero, si lo haces con mejores gráficos que los de Colosseum, la aventura es más larga y además vas a poder capturar Pokémon salvajes... ¡es la total felicidad de cualquier pokémaniaco!

Puntuación 98

PRINCE OF PERSIA 3



▸UBISOFT ▸Acción
▸59,95 € ▸1 J

Una apuesta basada en la acción por encima de todo. La aventura más divertida y espectacular.

Puntuación 94

NUESTROS RECOMENDADOS

LOS MEJORES DE ACCIÓN

1. METROID PRIME 2 ECHOES
2. PRINCE OF PERSIA 3
3. KING KONG

LOS MEJORES DE PLATAFORMAS

1. SUPER MARIO SUNSHINE
2. DONKEY KONG JUNGLE BEAT
3. SONIC HEROES

LOS MEJORES DEPORTIVOS Y MÁS

1. FIFA 06
2. MARIO SMASH FOOTBALL
3. CARS

LOS MEJORES DE AVENTURAS

1. ZELDA: THE WIND WAKER
2. POKéMON XD
3. ZELDA: FOUR SWORDS

LOS MEJORES DE VARIOS GÉNEROS

1. ANIMAL CROSSING
2. MARIO PARTY 7
3. CHIBI-ROBO

SONIC RIDERS



▸SEGA ▸Carreras
▸49,95 € ▸1-4 J

Si te gusta Sonic, te gusta la velocidad. Y por extensión, también este juego de carreras de personajes

Puntuación 90

SUPER SMASH BROSS



▸EA SPORTS ▸Lucha
▸29,95 € ▸1-4 J

Los drandes héroes de Nintendo protagonizan un juego de lucha muy original que te pegará a la pantalla.

Puntuación 95

VIEWTIFUL JOE



▸CAPCOM ▸Simulador
▸59,95 € ▸1-4 J

Imagínate un Smash Bros. pero el con el estilo tan personal de Joe. Mogollón de personajes y efectos.

Puntuación 89

WARIO WARE



▸NINTENDO ▸Microjuegos
▸29,95 € ▸1-16 J

¡El juego de Wario es la repanocha! Fácil, directo, divertido al máximo. Para los que quieran risa y emoción.

Puntuación 93

ZELDA W. WAKER (PLAYER'S CHOICE)

▸NINTENDO ▸Acción-RPG
▸29,95 € ▸1 J



Historia, personajes, traducción, control, banda sonora, mazmorras... Todo en «Wind Waker» deja alucinado, y más aún su jugabilidad y el carisma del héroe. Por eso es una obra maestra. ¡Y está en la tienda por 30 eurooos!

Puntuación 98

ANIMAL CROSSING

▸NINTENDO ▸Simulador de vida
▸39,95 € ▸1-4 J



Llega un juego que está rompiendo moldes. Con él se ha iniciado una nueva forma de jugar, jugar conectados, creando una comunidad en la que la DS se convierte en la puerta de entrada a un fantástico mundo de millones de usuarios. Entra en el pueblo de tus amigos y ¡comunícate con todos!

Puntuación 98

AGE OF EMPIRES

NUEVO

▸MAJESCO ▸Estrategia
▸44,95 € ▸1-4 J



Si te entusiasma la estrategia, podrás dirigir los imperios más importantes de la Historia.

Puntuación 92

BIG BRAIN ACADEMY

NUEVO



▸NINTENDO ▸AGILIDAD MENTAL
▸29,99 € ▸1-8J

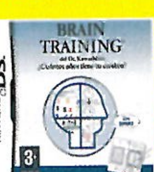


Un nuevo desafío mental para mantener despierto tu cerebro en estos días calurosos. Descubre el estado de tu "coco" a través de quince pruebas de 5 tipos distintos: pensar, memorizar, analizar, identificar, procesar. Una versión mucho más desenfadada que el sesudo «Brain Training».

Puntuación 98

BRAIN TRAINING

▸NINTENDO ▸Agilidad Mental
▸29,95 € ▸1-16 J



¿Quieres ejercitar tu cerebro? Ahora puedes hacerlo mientras juegas con tu DS. En brain Trainig tienes toda la clase de pruebas, como contar figuras en movimiento, hacer operaciones de mates, leer literatura clásica, para que, además de divertirte, pongas en marcha el coco. Un juego... ¡muy diferente!

Puntuación 98

CARS

NUEVO

▸THQ ▸Carreras
▸44,95 € ▸1-2 J



Menudo mogollón de divertidos minijuegos te esperan en esta versión de la película del verano.

Puntuación 86

CRÓNICAS DE NARNIA

▸BUENAVISTA ▸Aventura
▸36,95 € ▸1-4 J



Una aventura con toques RPG que te hará pasar buenos ratos lanzando hechizos y espadazos.

Puntuación 86

DRAGON BALL Z SW2

▸BANDAI ▸Acción
▸39,95 € ▸1-2 J



Combates frenéticos con Goku y sus colegas. Diez personajes, 6 modos de juego y miles de tortas.

Puntuación 90

FIFA COPA MUNDIAL

▸EA SPORTS ▸Fútbol
▸39,95 € ▸1-4 J



La jugabilidad de FIFA06, con las mejores selecciones en juego, un modo desafío, extras, un trivial...

Puntuación 87

FIFA STREET 2

▸EA SPORTS ▸Fútbol
▸39,95 € ▸1-2 J



Lo más espectacular del fútbol, los regates, ejecutados por las estrellas del planeta. ¡Así ya podrán!

Puntuación 86

KIM POSSIBLE: KIMMUNICATOR

▸BUENAVISTA ▸Acción
▸49,95 € ▸1 J



Ha dado el salto desde la tele a un juego que resulta tan divertido y molón como la serie.

Puntuación 90

KIRBY POWER PAINTBRUSH

▸NINTENDO ▸Plataformas
▸39,95 € ▸1 J



Un plataformas de Kirby, rápido, y muy adictivo, en el que pintarás sin parar en tu DS ¡todo con el puntero!

Puntuación 91

LA NOVEDAD DEL MES

NEW SUPER MARIO BROS.



▸NINTENDO ▸Plataformas
▸39,95 € ▸1-4 J

No hay quien se resista a la nueva aventura del fontanero más famoso. Disfruta de las mejores plataformas del mundo y descubre la multitud de minijuegos que podrás compartir con tres amigos más. Mario vuelve a triunfar.

Puntuación 97

METROID PRIME HUNTERS

▸NINTENDO ▸RPG
▸39,95 € ▸1 J



Acción, aventura, plataformas y un modo Wi-Fi excitante. Uno de los juegos que no te debe faltar.

Puntuación 96

MARIO KART DS

▸NINTENDO ▸Carreras
▸39,95 € ▸1-2 J



Por un lado tiene la diversión y jugabilidad de la serie «Mario Kart» y por otro añade la posibilidad de jugar contra cualquiera a través del modo Wi-Fi. Si lo sumas todo, te encuentras con un juego de carreras tan adictivo y marchoso que no podrás dejar de competir y correr, y competir, y correr...

Puntuación 98

MARIO & LUIGI COMPAÑEROS...

▸NINTENDO ▸RPG
▸39,95 € ▸1J



El estreno de la pareja (que luego se convierte en un cuarteto) en la DS es para tirar cohetes, ver cómo petan, y luego ir a por más para celebrarlo como Dios manda. Qué juegazo, qué gráficos, qué emoción, qué buena historia, ¡este RPG no te lo puedes perder! ¡Es totalmente flipante!

Puntuación 98

NINTENDOGS

▸NINTENDO ▸Mascota
▸39,95 € ▸1-2 J



Son los reyes de la Nintendo DS. El regalo más buscado. "Yo quiero los perros, quiero los perros". Y no nos extraña, jugarlo es como tener una mascota de verdad.

Puntuación 99

NINTENDOGS DÁLMATA

NUEVO

▸NINTENDO ▸Mascota
▸39,95 € ▸1-2 J



Aquí tienes la nueva versión de los perros de moda, con cinco nuevas razas y el realismo de siempre.

Puntuación 97

PIRATAS DEL CARIBE 2

NUEVO

▸BUENAVISTA ▸Acción
▸46,95 € ▸1-2 J



Ponte en la piel del capitán Sparrow y sus amigos, y vive todas las aventuras y misiones de la película.

Puntuación 92

POKéMON LINK

▸NINTENDO ▸Puzzle
▸39,95 € ▸1-2 J

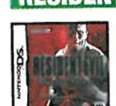


Este nuevo juego de Pokémon reune todos los ingredientes para convertirse en el puzzle del año.

Puntuación 93

RESIDENT EVIL

▸CAPCOM ▸Acción-Terror
▸39,95 € ▸1-4 J



El juegazo de terror más conocido vuelve a dar guerra en DS con un montón de opciones táctiles.

Puntuación 95

SONIC RUSH

▸SEGA ▸Plataformas
▸39,95 € ▸1-2 J



El estilo plataformero clásico del erizo, pero a doble pantalla, con entornos 3D y más velocidad aún.

Puntuación 94

SUPER MARIO 64 DS

▸NINTENDO ▸Aventura
▸39,95 € ▸1-4 J



La aventura de Nintendo 64 a doble pantalla, con 4 protagonistas y, ya que estamos 32 minijuegos totales.

Puntuación 95

NUESTROS RECOMENDADOS

LOS MEJORES DE ACCIÓN

1. RESIDENT EVIL DEADLY SILENCE
2. DRAGON BALL Z SUPERSONIC W2
3. DRAGON BALL Z SUPERSONIC W2

LOS MEJORES DE PLATAFORMAS

1. NEW SUPER MARIO BROS.
2. SONIC RUSH
3. SUPER PRINCESS PEACH

LOS MEJORES DEPORTIVOS Y MÁS

1. MARIO KART DS
2. TOP SPIN 2
3. FIFA COPA MUNDIAL 06

LOS MEJORES DE AVENTURAS

1. SUPER MARIO 64 DS
2. CASTLEVANIA DS
3. PIRATAS DEL CARIBE 2

LOS MEJORES DE VARIOS GÉNEROS

1. ANIMAL CROSSING
2. BIG BRAIN ACADEMY
3. BRAIN TRAINING

SUPER MONKEY BALL

▸SEGA ▸Arcade
▸49,95 € ▸1-4 J



Supera rampas, saltos, curvas de vértigo manejando a los monos con el puntero. Todo precisión.

Puntuación 91

TOP SPIN 2

▸TAKE2 ▸Tenis
▸39,95 € ▸1-2 J



Recorre todos los Torneos con los mejores tenistas del momento o crea tu propia estrella de la raqueta.

Puntuación 95

TRAUMA CENTER

▸NINTENDO ▸Puzzle
▸39,95 € ▸1 J



¡Doctoorrrrrllll! Un juego de operaciones donde tendrás que ser rápido para salvar a tus pacientes.

Puntuación 90

WARIO WARE TOUCHED!

▸NINTENDO ▸Microjuegos
▸39,95 € ▸1 J



Los microjuegos de Wario son todo un desafío de habilidad, tensión, nervios... y mucho puntero y micro.

Puntuación 95

X-MEN: OFFICIAL GAME

▸ACTIVISION ▸Acción
▸39,95 € ▸1 J



Controla a Lobezno, el Rondador Nocturno y el Hombre de Hielo en una historia que completa la peli.

Puntuación 86

YOSHI TOUCH & GO

▸NINTENDO ▸Plataformas
▸39,95 € ▸1-2 J



Olvida los botones y date el paseo de tu vida cuidando de Yoshi y Bebé Mario, puntero en mano.

Puntuación 91

GAME BOY ADVANCE

CHARLIE Y LA FÁBRICA DE...

▸2K GAMES ▸Plataformas
▸39,95 € ▸1 J
Una aventura de plataformas con puzzles, que encantará a los que empiecen con la Game Boy.
Puntuación 82

DINASTY WARRIORS

▸NINTENDO ▸Acción
▸39,95 € ▸1 J

Los combates de la antigua China se hacían "a mano", repartiendo espadazos a todo el que se te acercase. Pero, para ganar la batalla, también debías saber colocar a tus ejércitos estratégicamente. Y ese es uno de los puntazos de este juego. Si lo mezclas con la acción en tiempo real, ¡flipas!
Puntuación 95

DONKEY KONG COUNTRY 2
▸NINTENDO ▸Plataformas
▸39,95 € ▸1-4 J

La mejor aventura Kong que jugaréis (incluso mejor que la primera entrega). Esta vez son Diddy y Dixie, su novia mona, los héroes, pero el efecto es el mismo, un plataformas jugabilísimo, divertido, difícil e ingenioso. Un excelente desafío para el verano. No se les puede pedir más a los monos.
Puntuación 96

DONKEY KONG COUNTRY 3

▸ACTIVISION ▸Acción
▸49,95 € ▸1 J
Una buena mezcla de acción y plataformas a lo largo de 26 niveles con una ambientación muy lograda.
Puntuación 90

DRAGON BALL ADVENTURE

▸BANDAI ▸Acción-Lucha
▸36,95 € ▸1-2 J
Goku vuelve a sus orígenes con un arcade de acción lateral y escenas de lucha que mola todo.
Puntuación 92

DRAGON BALL Z SUPERSONIC W.

▸BANDAI ▸Lucha
▸49,95 € ▸1-2 J
Un arcade de lucha cargado de llaves, patadas, combos y magias con un sistema de juego innovador.
Puntuación 92

DRILL DOZER

▸NINTENDO ▸Plataformas
▸39,95 € ▸1 J
Mucha originalidad y acción en un juego de plataformas que te enganchará y te hará ¡temblarrrrrr!
Puntuación 89

DRIVER 3

▸ATARI ▸Acción
▸39,95 € ▸1 J
Lucha contra el crimen organizado desde dentro, conduciendo hasta 25 vehículos mientras pegas unos tiros.
Puntuación 88

FINAL FANTASY TACTICS

▸NINTENDO ▸RPG
▸39,95 € ▸1-2 J
Una propuesta que nos inunda de estrategia de la buena para darle al coco... ¡para los más "roleros"!
Puntuación 94

FIRE EMBLEM

▸NINTENDO ▸RPG-Estrategia
▸39,95 € ▸1-4 J
Si te va la estrategia, este juego debe estar entre tus elegidos. Te sorprenderán sus combates.
Puntuación 92

FIRE EMBLEM 2

▸NINTENDO ▸RPG-Estrategia
▸39,95 € ▸1-4 J
Campos de batalla con cuadrícula, combates por turnos y un nuevo multi a 4 que flipa a los estrategas.
Puntuación 90

GUNSTAR FUTURE HEROES

▸THQ ▸Acción
▸39,95 € ▸1 J
Un apartado visual flipante y un desarrollo variadísimo... Si te gusta disparar, este es el juego de tu vida.
Puntuación 94

GOLDEN SUN: LA EDAD PERDIDA

▸NINTENDO ▸RPG
▸36,95 € ▸1-2 J
La admiración que levantó la primera parte hará que caigas rendido ante esta nueva entrega
Puntuación 96

LA NOVEDAD DEL MES
FINAL FANTASY IV

▸SQUARE-ENIX ▸RPG
▸39,95 € ▸1 J
Esto sí que es una alegría para los auténticos roleros.... Ya está aquí el "remake" del título que conocimos hace unos años para Super Nintendo. Una nueva versión de un verdadero clásico del RPG que no te puedes perder.
Puntuación 88

KIM POSSIBLE VS DR. DRAKEN

▸BUENA VISTA ▸Acción
▸39,95 € ▸1 J
Manteniendo lo bueno de la primera entrega, vuelve Kim con nuevos escenarios, detalles y enemigos.
Puntuación 86

KIRBY & THE AMAZING MIRROR

▸NINTENDO ▸Plataformas
▸39,95 € ▸1-4 J
Cuatro Kirbys siempre son mejor que uno. Si la cosa se pone malita, pídeles ayuda y ¡¡allí estarán!!
Puntuación 93

KIRBY NIGHTMARE...

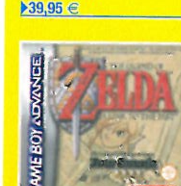
▸NINTENDO ▸Plataformas
▸36,95 € ▸1 J
La aventura más clásica de Kirby tiene transformaciones por un tubo, es variadita y, sobre todo, divertida.
Puntuación 92

KINGDOM HEARTS
▸SQUARE-ENIX ▸RPG-Acción
▸39,95 € ▸1-2 J

Un título que reúne aventura, cartas y combates en tiempo real y que, por raro que parezca al principio, termina enganchando sin remedio. Luce unos graficazos y encima los protagonistas son famosos personajes del mundo de Disney y del universo Final Fantasy. No te lo pierdas.
Puntuación 96

LEGEND OF ZELDA (NES CLASSICS)

▸NINTENDO ▸Aventura-RPG
▸19,99 € ▸1 J
El juego que dio origen a la leyenda, clavadito a como apareció hace más de 15 años en la consola NES.
Puntuación 92

LEGEND OF ZELDA: A LINK TO...
▸NINTENDO ▸RPG
▸39,95 € ▸1-4 J

Es ya un clásico de estas páginas y de las listas de ventas. El clásico de SNES pone en juego una historia atractiva, un desarrollo superjugable y un multijugador que es una grandísima aventura en sí mismo. Se llama «Four Swords» y no deja títere con cabeza. ¿Pero es posible que aún no lo tengáis?
Puntuación 94

LOS URBZ

▸EA GAMES ▸Aventura-Comunicación
▸49,95 € ▸1 J
Consigue labrarte una buena reputación en una aventura donde destaca la variedad de objetivos.
Puntuación 92

LEGEND OF ZELDA MINISH CAP

▸NINTENDO ▸Acción-RPG
▸39,95 € ▸1 J

Link vuelve a la portátil con una aventura de las de antes que te va a emocionar. Sí, y también te dejarás el coco con el gorro que te hace pequeñín mientras mantienes a los malos a raya a base de espada y mucha inteligencia. Si nunca has probado un Zelda, es el momento.
Puntuación 97

MARIO GOLF ADVANCE TOUR

▸NINTENDO ▸Golf-RPG
▸39,95 € ▸1-4 J
Un golf sencillo y divertido, con un rollito RPG que engancha, aunque no seamos fans de este deporte.
Puntuación 93

MARIO PARTY ADVANCE

▸NINTENDO ▸Tablero
▸36,95 € ▸1-2 J
La nueva juerga "party" de Mario tiene muchos minijuegos, ítems por un tubo y un genial modo aventura.
Puntuación 88

MARIO & LUIGI

▸NINTENDO ▸RPG
▸44,95 € ▸1-2 J
Un buen RPG con un toque original que nos lleva a recorrer los escenarios a base de saltos.
Puntuación 93

MARIO VS DONKEY

▸NINTENDO ▸Plataformas-Puzzle
▸39,95 € ▸1 J
Plataformas con mucha cabeza y diversión, de la mano de dos personajes insignes de la casa
Puntuación 95

MARIO POWER TENNIS
▸NINTENDO ▸Tennis-RPG
▸39,95 € ▸1-4 J

¿Sabes jugar al tenis? ¿No? Pues no te preocupes, que con este tenis portátil y su modo historia aprenderás rapidito y como un maestro mientras te lo pasas pipa. Y cuando seas un as de la raqueta... ¡enfréntate a todos tus amigos y dales caña, que se lo merecen! ¡Vas a arrasar!
Puntuación 94

MEGAMAN ZERO 4

▸CAPCOM ▸Acción
▸44,95 € ▸1 J
Una mezcla de plataformas y acción adictiva a tope a pesar de su dificultad. El mejor Megaman de GB.
Puntuación 87

MEGAMAN BN 6
NUEVO

▸CAPCOM ▸RPG
▸44,95 € ▸1 J
Conviértete en un héroe y utiliza tu habilidad e inteligencia para ayudar a Megaman en su nueva misión.
Puntuación 84

METROID ZERO MISSION

▸NINTENDO ▸Aventura
▸39,95 € ▸1 J
Una revisión del primer «Metroid», el de NES, con más habilidades y gráficos y sonidos "made in GBA".
Puntuación 93

METROID FUSION
▸NINTENDO ▸Aventuras
▸19,95 € ▸1 J
Si buscais una aventura total, este cartucho colma todas las expectativas.
Puntuación 93

RAYMAN HOODLUM'S REVENGE

▸UBISOFT ▸Plataformas
▸41,95 € ▸1 J
La vista 3D se apodera del nuevo Rayman, donde saltos, puzzles y humor se mezclan sabiamente.
Puntuación 90

POKéMON ESMERALDA

▶NINTENDO ▶▶Aventura-RPG
▶36,95 € ▶1-4 J



En el nuevo Hoenn, el continente donde jugaste Rubí/Zafiro, te esperan nuevos personajes, más Pokémon para capturar y el increíble Frente de Batalla: la isla donde sabrás si eres realmente el mejor entrenador del mundo. Porque te vas a dejar la piel combatiendo contra entrenadores.

Puntuación 95

POKéMON ROJO Y VERDE

▶NINTENDO ▶Aventura-RPG
▶49,95 € ▶1-5 J





¡Las nuevas ediciones vuelven a desatar el fenómeno! Se traen a los clásicos Pokémon de las primeras entregas, incluyen islas misteriosas y regalan el adaptador inalámbrico.

Puntuación 97

POKéMON RUBÍ Y ZAFIRO

▶NINTENDO ▶Aventura-RPG
▶44,95 € ▶1-4 J





Pero... ¿todavía no te has hecho con estas dos ediciones? ¿A qué esperas para disfrutar de la mejor aventura Pokémon que se ha diseñado nunca? ¡Pues, corriendo a por los cartuchos!

Puntuación 97

POKéMON PINBALL

▶NINTENDO ▶Pinball
▶39,95 € ▶1 J

Una explosión de jugabilidad, un tesoro caído del cielo para yu GBA. Dos mesitas llenas de iconos

Puntuación 96

SALVAJE (THE WILD)

▶BUENA VISTA ▶Plataformas
▶39,95 € ▶1 J

Lucha contra el crimen organizado desde dentro, conduciendo hasta 25 vehículos mientras pegas unos tiros.

Puntuación 88

SIGMA STAR SAGA

NUEVO

▶NAMCO ▶RPG
▶29,99 € ▶1 J

Los Krih vienen a destruir la Tierra, y sólo tú y el escuadrón Sigma Star podéis evitarlo, ¿estás preparado?

Puntuación 86

SHINCHAN: AVENT. EN CINELAND

▶ATARI ▶Plataformas
▶44,95 € ▶1 J



El escandalizante Shinchan es el prota, junto a su familia, de un divertido y variado plataformas.

Puntuación 87

SONIC ADVANCE 3

▶SEGA ▶Plataformas
▶49,95 € ▶1-2 J



El erizo sorprende, y no sólo por su rapidez, sino por su innovador sistema de juego por parejas.

Puntuación 93

SPIDER-MAN 2

▶ACTIVISION ▶Acción
▶49,95 € ▶1 J



Una buena mezcla de acción y plataformas a lo largo de 26 niveles con una ambientación muy lograda.

Puntuación 90

SPLINTER CELL: PANDORA T.

▶UBISOFT ▶Acción
▶44,95 € ▶1 J



Sam vuelve a GBA con una aventura tan potente como la primera entrega, y muchas novedades.

Puntuación 93

SUDOKU FEVER

▶GLOBAL STAR ▶Puzzle
▶29,99 € ▶1 J



Si te molan los sudokus, aquí tienes miles de ellos: normales, pequeños, fáciles, difíciles... ¡A buen precio!

Puntuación 80

SUPER MARIO ADVANCE

▶NINTENDO ▶Plataformas
▶41,95 € ▶1-4 J

Tiene plataformas por un tubo, cuatro protagonistas, 20 niveles y un multijugador increíble.

Puntuación 91

SUPER MARIO ADVANCE 4

▶NINTENDO ▶Plataformas
▶39,95 € ▶1-4 J



Versión para tu portátil de «Super Mario Bros. 3» de NES, quizá el mejor juego de Mario que se ha diseñado hasta el momento. Su tremenda jugabilidad y altísima duración lo sitúan directamente por encima del resto de geniales Marios de Game Boy. Y eso es decir mucho, porque todos son buenísimos.

Puntuación 96

SUPER MARIO BALL

▶NINTENDO ▶Pinball
▶39,95 € ▶1 J

Mario no puede saltar, correr ni bucear, pero... ¡rebota que es un gusto! Una aventura para pinbaleros.

Puntuación 92

SUPER MARIO WORLD

▶NINTENDO ▶Plataformas
▶37,95 € ▶1-4 J

96 niveles para explorar corriendo, buceando, a saltos, sobre Yoshi o volando. Incluye «Mario Bros.».

Puntuación 93

SWORD OF MANA

▶SQUARE ENIX ▶RPG-acción
▶39,95 € ▶1 J



Una de las sagas más famosas de los 16 bits es ahora un juegazo de ROL que te dejará alucinado.

Puntuación 91

SUPER MARIO BROS. (NES CLASSIC)

▶NINTENDO ▶Plataformas
▶19,99 € ▶1-2 J



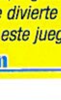
El mejor juego de la serie NES Classic (con permiso de Link). Cuando salió a la venta, hace ya 19 años, revolucionó el género plataformero. Su estilo simple pero fresco, su capacidad para sorprender y su interminable duración, hacen de él un juego muy recomendable, a pesar del tiempo, seguro.

Puntuación 96

TALES OF PHANTASIA

▶NAMCO ▶Aventura-RPG
▶39,95 € ▶1 J





La serie "Tales of" se estrena en GBA con una de esas aventuras que no te puedes perder. Lo tiene todo: graficazos, combates moviditos, banda sonora con voces incluidas, argumento genial, un sistema de batalla que divierte a cualquier jugón... ¡si te gusta el RPG, este juego te enamorará!

Puntuación 97

TAK 3

▶THQ ▶Aventura
▶34,95 € ▶1 J

Tak y el gran guerrero Lok deben superar los obstáculos de la jungla cooperando entre sí. Divertido y loco.

Puntuación 86

TONY H. AMERICAN SK8LAND

▶ACTIVISION ▶Skate
▶49,95 € ▶1 J



Grinda por todas las ciudades y realiza las típicas misiones de todos los Tony Hawks... en tu portátil.

Puntuación 91

TOTALLY SPIES

▶ATARI ▶Acción/minijuegos
▶39,95 € ▶1 J



Las tres súper-espías se marcan un juego variadísimo, muy divertido... y un poco corto. ¡Fliparás con ellas!

Puntuación 80

WARIO LAND 4

▶NINTENDO ▶Plataformas
▶41,95 € ▶1 J



Wario deja a un lado la inmortalidad de anteriores entregas y plantea una mecánica sugerente y atractiva.

Puntuación 91

WARIO WARE

▶NINTENDO ▶Habilidad
▶34,95 € ▶1-2 J



200 microjuegos para flipar a tres segundos por cabeza. Original al máximo, imperdonable no tenerlo.

Puntuación 93

W.I.T.C.H.

▶BUENAVISTA GAMES ▶Plataformas
▶39,95 € ▶1 J



Si quieres jugar una entretenida aventura con las brujas más famosas del momento, ¡pilla Witch!

Puntuación 88

YOSHI'S ISLAND

▶NINTENDO ▶Plataformas
▶44,95 € ▶1-4 J

48 maravillosos mundos plagados de detalles, enemigos y secretos. Gran jugabilidad y mejores gráficos.

Puntuación 93

YOSHI'S UNIVERSAL GRAVITATION

▶NINTENDO ▶Plataformas
▶39,95 € ▶1 J



Un plataformas original, fresco y sobre todo innovador gracias al sensor de movimiento incorporado.

Puntuación 93

ZOOO

▶VIRGIN ▶Puzzle
▶29,95 € ▶1J

Activa tus reflejos y ponte a juntar caritas de animales para eliminar líneas a toda caña. ¡Divertidísimo!

Puntuación 90

NUESTROS RECOMENDADOS

LOS MEJORES DE PLATAFORMAS

1. SUPER MARIO ADVANCE 4
2. DONKEY KONG COUNTRY 2
3. DONKEY KONG KING OF SWING
4. SUPER MARIO BROS. (NES CLASSIC)
5. W.I.T.C.H.

LOS MEJORES DE AVENTURAS

1. POKéMON ESMERALDA
2. TALES OF PHANTASIA
3. POKéMON ROJO FUEGO Y VERDE HOJA
4. LEGEND OF ZELDA: THE MINISH CAP
5. FINAL FANTASY IV

LOS MEJORES DE ACCIÓN

1. DYNASTY WARRIORS ADVANCE
2. GUNSTAR FUTURE HEROES
3. SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW
4. DRAGON BALL ADVANCE ADVENTURE
5. STEEL EMPIRE

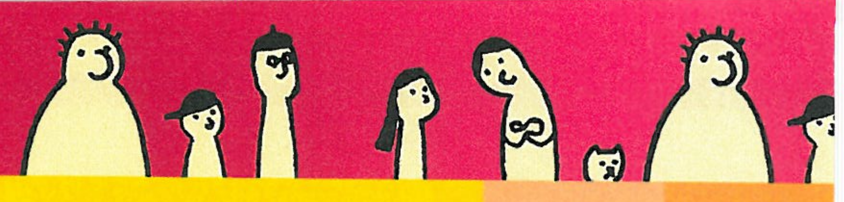
LOS MEJORES DEPORTIVOS

1. MARIO POWER TENNIS
2. FIFA 2006
3. MARIO KART
4. F-ZERO GP LEGEND
5. MARIO GOLF ADVANCE TOUR

LOS MEJORES DE VARIOS GÉNEROS

1. MARIO VS DONKEY
2. POKéMON PINBALL
3. SUPER MARIO BALL
4. MARIO PARTY ADVANCE
5. SUDOKU FEVER





Adivina cómo vas a jugar por el morro con DS Lite y el nuevo...

Big Brain Academy

¡Estás de suerte, colega! Tu revista Nintendo Acción quiere regalarte el mejor "kit" para que presumas de estilo e inteligencia este verano. Aquí tienes la DS Lite, la portátil más glamurosa y jugona del mundo, y el bombazo «Big Brain Academy», un juegazo para darle al coco en el que podréis desafiaros hasta 8 con una tarjeta. ¿Los quieres? ¡Entérate de cómo conseguirlos!

SORTEAMOS:

5 Mega-Paks

Nintendo DS Lite + Juego Big Brain Academy





15 Juegos Big Brain Academy



Datos para concursar

Para participar en este concurso, envía un **mensaje de texto al 7654** desde tu móvil poniendo la **palabra:**
dslitent + tus datos personales
Ejemplo: dslitent francisco ruiz c/lopez 4 2° derecha badajoz

BASES DEL CONCURSO

1. Coste máximo por cada mensaje 0,90 Euros + IVA.
2. Válido para Movistar, Vodafone y Amena.
3. Los premios no serán canjeables por dinero.
4. No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos.
5. Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de Nintendo Acción.
6. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido únicamente en territorio español.
7. Fecha límite para entrar en sorteo: **16 de agosto de 2006**.













¡Descubre todo lo grande que puede llegar a ser nuestro querido Mario!

NEW SUPER MARIO BROS

- Consejos útiles para todas las fases del juego.
- Los movimientos y demás sorpresas de Mario.
- Cómo abrir todos los caminos alternativos.

¡PREPARA TUS CHAMPIÑONES!

Primero hay que saber las cosillas básicas de juego, así como los nuevos y divertidos movimientos de Mario. Apúntate bien todos los consejos y truquillos para que no tengas ningún problema a la hora de desenvolverte en estas largas y muy intensas fases de este nuevo «Super Mario Bros.». ¡A por todo!

CONSEJOS ÚTILES

Lee muy atentamente estos prácticos consejos que te dejarán claras las cosas más básicas del juego. Recuerda que conseguir todo no es obligatorio, pero sí que sube bastante la moral. ¡Ah! Y no olvides que, por cada 100 monedas, te dan una vida extra.



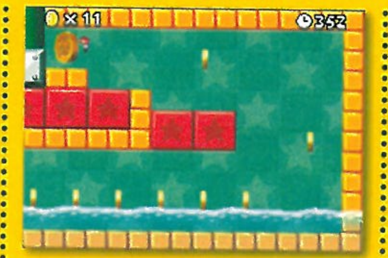
LA BANDERA:

En la mayoría de las fases, cuando llegas a la mitad (no siempre es la mitad exacta) **aparece una bandera**. Esto significa que, si a partir de ahí te derrotan, **empezarás de nuevo** la fase (a no ser que vayas a otra) **desde donde salió la bandera,** conservando las monedas estrellas que cojiste.



ANILLOS ROJOS:

Cuando te encuentres un anillo rojo en tu recorrido, **pasa por él y saldrán monedas rojas.** Si las consigues todas antes de que se acabe el tiempo, te darán un bonus. Si eres pequeño, te dan **un champiñón**. Si eres grande, **una flor de fuego** y si ya tenías una flor, pues nada menos que **una vida**.



MONEDAS ESTRELLA:

Son unas monedas con una estrella en medio. Sirven para **conseguir muchos de los extras** en el juego. Algunas son muy fáciles de conseguir pero otras requieren ítems para alcanzarlas. **En cada fase hay tres monedas** y, para sacar todas las cosillas extra del juego, tendrás que hacerte con todas ellas.

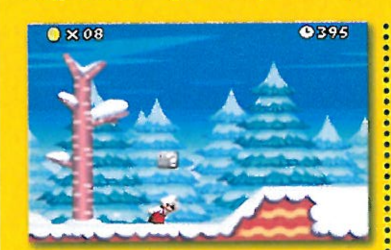


BLOQUES "?":

Estos bloques siempre tienen alguna cosita de las que viene bien: **un ítem o una moneda**. Los ítems que pueden aparecer dependen de tu estado. Si eres **pequeño, un champiñón;** si eres **grande, una flor de fuego;** y si ya la tienes, pues otra flor de fuego para engrosar tu reserva de ítems.

LOS MOVIMIENTOS DE MARIO

Si has jugado a entregas anteriores, verás que, en esta, se pueden hacer muchas más virguerías: "ground pound", doble y tripe salto, salto con pared... ¡un sinfín de acrobacias!



CORRER:
Pulsa el **botón B** para que Mario corra a toda caña. También sirve para pasar por encima de pequeños agujeros.



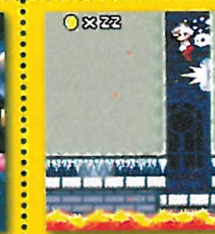
SALTO:
Es un movimiento fundamental de Mario. Pulsa el **botón A** para que Mario llegue a las plataformas más altas.



DOBLE Y TRIPLE SALTO:
Cuando vayas corriendo, pega **dos o tres saltos seguidos.** De esta forma Mario consigue llegar mucho más alto.



SALTO SOBRE ENEMIGOS:
Si presionas **el botón de salto al caer sobre un enemigo,** Mario rebotará con un potencia que te subirá altísimo.

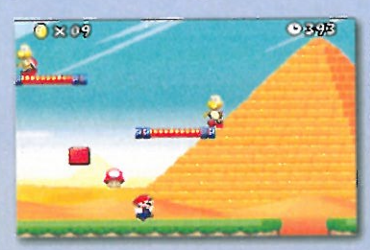


GROUND POUND:
Si das al botón de **salto y abajo en la cruceta mientras estés en el aire,** Mario pegará un culetazo rompedor.

SALTO CON PARED:
Consiste en rebotar en la paredes pulsando **la cruceta hacia el lado de la pared y después el botón de salto.**

LOS ITEMS DE AYUDA

Para facilitar tu labor en el juego, dispones de unos cuantos ítems que te proporcionan poderes extras. ¡Ponte el champiñón gigante y ningún enemigo te podrá detener!



CHAMPIÑÓN:
Si ya has jugado al Mario, conocerás este ítem. Te hace **más grande** y te permite romper bloques con la testa.



MINICHAMPIÑÓN:
Te vuelve una miaja, pero puedes pasar por minituberías y huecos estrechos, **¡y además saltas más alto!**



CHAMPIÑÓN GIGANTE:
Este champiñón sirve para fliparte. **Te hace gigante y destruyes todo a tu paso.** Cuanto más destruyas, más vidas.



FLOR DE FUEGO:
Otro ítem típico. Te hace un poco grande (si no lo eras) y te da el poder de **lanzar bolas de fuego** a tus rivales.



CAPARAZÓN AZUL ESPECIAL:
Te pones el caparazón y puedes hacer... todo lo que un caparazón: **destruir bloques y también enemigos.**



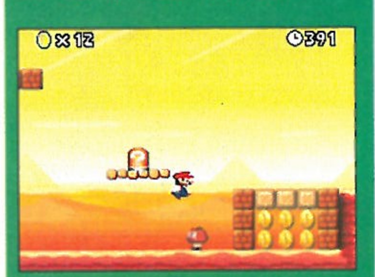
ESTRELLA:
Un gran subidón para Mario. Hace que se vuelva **invencible durante un rato.** ¡Harás que tiemblen los enemigos!

¡¡ENEMIGOS!!

Los más clásicos

Son muy fáciles de derrotar: salta sobre ellos y... ¡a seguir con el tema!

■ **Goomba:** Aparece en todas las entregas de Mario. Se acaba con él con un simple saltito. ¡Ay, pobre!



■ **Koopas:** Hay dos tipos (en ambos tipos también pueden ser voladoras):

● **Las verdes:** Andan sin precupación y, si saltas encima, se meten dentro del caparazón. Luego puedes usarlo.

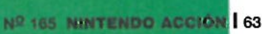
● **Las rojas:** Si llegan al borde, no se caen. ¡Qué listas! Pero, por lo demás, son iguales que las tortugas verdes.



■ **Murciélagos:** Bajan desde el techo directos a por ti. En ese momento, salta encima de ellos para ganarles.

■ **Bala Bill:** Las famosas balas de Mario no podían faltar en esta entrega. Tienes que saltar encima para que "no te molesten". A veces te vienen bien para llegar más alto cuando saltas.





CASILLAS ESPECIALES

Algunas casillas (u objetos que aparezcan encima) son especiales. Apréndete bien qué es cada cosa para que, al jugar, puedas sacarles todo el partido. Algunas te facilitarán el camino y otras... no desearás pisarlas en toda la partida, ya verás.



TORRES:

Las torres son **un pequeño castillo**. Sulen ser más complicadas que las normales y presentan, interiormente, un aspecto muy diferente. Aparte de enemigos más puñeteros, tendrás que derrotar a **un malo final: Minibowser.**



CASTILLO:

Al igual que las torres, también tienen un aspecto diferente y son complicadas de pasar. Que esto no te eche atrás, que con práctica todo se consigue. Lo malo es que, al final del castillo, **te espera un enemigo bien gordo.**



CASA DE FANTASMAS:

Las casas de fantasmas ya se conocen desde «Super Mario World» y, como es lógico, están **repletas de muchos tipos de fantasmas** que te harán la fase interminable. Además, **no tendrás banderita a la mitad del camino.**



TUBERÍA:

Otra casilla también conocida de otras entregas. Aunque cuesta bastante llegar hasta ella, cuando lo consigues, **te manda a otro sitio del mismo mundo,** pero más avanzado. Así te ahorras unas cuantas casillas.





CAÑÓN:

Otra casilla realmente difícil de alcanzar, pero esta merece mucho más la pena. No tengas miedo y métete dentro del cañón: **te mandará al principio de un mundo posterior.** ¡Menudo viajecito! ¡Así da gusto pasarse todo el juego!



CARTELES DE PAGO:

Para llegar a muchas casillas seta o para abrir caminos alternativos, tienes que **pagar cinco monedas estrella.** ¡Qué cara está la vida! Ya puedes empezar a buscarlas en el resto de casillas o no pisarás estos sitios "pijos".



BLOQUE Y HAMMER BROS.:

Si ves en el mapa del mundo una interrogación con alas o un Hammer Bros., significa que **cuando entres en ese casilla te aparecerá uno de los dos** (aunque estés donde la bandera). Hazte con el bonus que te dan.

CASILLAS CHAMPIÑÓN

Cuando estés falto de recursos o te quieras dar un homenaje, métete en una de estas casillas. Podrás obtener todo tipo de bonus: ítems, vidas, champiñones gigantes... Pero recuerda que, una vez que entres, desaparece como por arte de magia.



CASETA DE ÍTEMS:

Dentro de esta caseta, tienes que **golpear un interruptor** para que te dé un ítem que se pondrá en tu reserva de ítems. Ten cuidado no tengas ya uno porque, en ese caso, solo te dará puntos y no conseguirás un ítem. Para sacar el ítem que necesitas, **salta dos ítems antes del que quieras llevarte.**



CASETA CHAMPIÑÓN GIGANTE:

Cuando necesites unas cuantas vidas o te apetezca destruir muchas cosas, métete en esta casilla y golpea el interruptor gigante. **El champiñón gigante pasará a tu reserva de ítems.** Así podrás utilizarlo en el momento que más te mole. **Prueba a hacerlo antes de la meta y verás** como mola.



CASETA DE VIDAS:

En esta caseta te puedes forrar de vidas o salir sin ninguna, todo **depende de la suerte.** Golpea los interruptores para que vayan saliendo vidas, pero **como te salga Bowser, ya no puedes golpear más.** Si te lo montas bien, te salen todas las vidas y la última es la "x2", te ganas doce vidas. ¡Qué gustito!



CASETA DE DISEÑOS:

Es una caseta bastante molona, pero tendrás que esperar a **pasarte todo el juego para que salga.** Sí, ya, es un fastidio, pero cuando la tienes... ¡no paras de elegir diseños! Aunque, para poder comprarlos, **necesitas veinte monedas estrella.** Es bastante caro pero aseguramos que merece la pena.

JEFES FINALES DE TORRES

Siempre que llegues al final de una torre te verás las caras con Minibowser. Al principio es relativamente fácil acabar con él, pero en cada mundo va haciendo cosas más chungas.



LOS PRIMEROS MUNDOS:

Al principio bastará con **saltar encima de él tres veces.** Pero no lo hagas cuando está dentro del caparazón.



YA NO ES TAN FÁCIL:

Hay que meterle de la misma forma, pero ahora él también salta. También puedes derrotarle con **bolas de fuego.**



¿CON MÁSCARA?:

Con esta forma ya no puedes saltar encima. **Coge la concha y lánzasela tres veces.** O sino con bolas de fuego.

JEFES FINALES DE CASTILLOS

Al llegar al final de cada castillo, te estará esperando un enemigo. Normalmente te los puedes cargar a todos con bolas de fuego, pero cuando no tengas, tres golpecitos te salvarán.



MUNDO 1:

¿Te acuerdas del «Super Mario Bros.» de NES? Pues tienes que hacer lo mismo: **llegar al interruptor y pulsarlo.**



MUNDO 2:

Salta encima de su cabeza tres veces para derrotarlo. Si se vuelve muy alto, **ayúdate de las paredes para atizarle.**



MUNDO 3:

Salta encima del pez **tres veces cuando salga del agua.** Pero ten cuidado con los pececillos que saltan.



MUNDO 4:

Pulsa el interruptor y súbete a los lados para llegar al Goomba gigante. Luego haz **tres veces un ground pound.**



MUNDO 5:

Espera a que Floro Piraña se lance hacia ti. **Cuando se caiga, salta tres veces encima** para acabar con él.



MUNDO 6:

Cuando el topo asome la cabeza, salta sobre él tres veces. Si no llegas, ayúdate de las balas o tírale bombas.



MUNDO 7:

Evita los rayos y **salta sobre Lakitu tres veces cuando descienda.** Usa bolas de fuego contra los otros bichos.



MUNDO 8-1:

Derrota a Bowser huesitos **saltando en el interruptor.** No uses bolas de fuego porque no le hacen ningún efecto.



MUNDO 8-2:

Derrota primero a Minibowser y luego **pasa por debajo de Bowser (cuando salte)** para poder pulsar el interruptor.

¡¡ENEMIGOS!!

Los más peligrosos

Utiliza la flor de fuego contra estos enemigos para poder vencerles.

■ **Pokey:** Qué pena que no tengamos a Yoshi para que se los coma, pero tenemos la flor de fuego. Si consigues darle en la cabeza... ¡lo machacas!



■ **Floro Piraña:** Te lo puedes encontrar de varias formas: saliendo de una tubería (algunos lanzan bolas de fuego), por ahí plantados o, incluso, ¡uno gigante! Prepara tu recarga de bolas de fuego y mételes unas pocas.



■ **Lakitu:** Va sobre una nube para que no le alcances. A él se le puede derrotar saltando encima, pero a los bichos que suelta, no. Son enemigos con un caparazón de pinchos a los que tendrás que "dar bola".





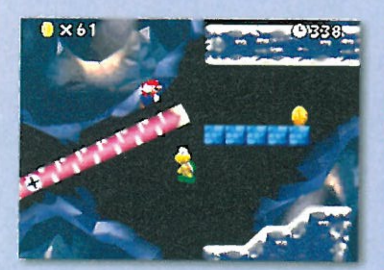
LOS MUNDOS DE MARIO

Para conseguir TODO lo del juego, necesitas descubrir los caminos ocultos. Como son bastante chungos, te indicamos aquí cómo ponerlos. Asi que, no dudes en echar un vistazo para sacar las casillas que te faltan.



MUNDO 1

Que sea el primer mundo no significa que sacar los caminos ocultos sea cosa fácil. ¡Apúntatelo bien!





CASILLA M1-2:
Cuando estés llegando al final de la fase (donde la tubería en horizontal), **ve por la parte superior con ayuda de la plataforma** hasta encontrarte con una tubería. Entra por ella y te encontrarás la bandera roja, que simboliza un nuevo camino.



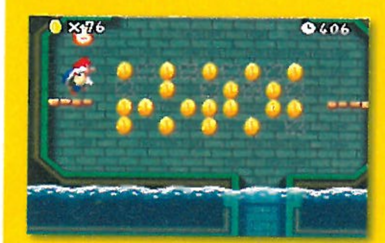


CASILLA M1-TORRE (CON CAPARAZÓN AZUL ESPECIAL):
Ve por la puerta que está a la derecha de la tubería que te lanza hacia arriba. Una vez dentro, continúa por la parte derecha de la pantalla. **Corre con el caparazón puesto y destroza los bloques de la derecha** para poder pasar hasta la tubería.

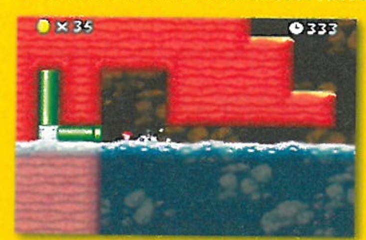


MUNDO 2

Un desierto con varios caminos ocultos. ¿A dónde llevarán? ¿A una tubería o a un cañón? ¿O a los dos?



CASILLA M2-3:
Cuando tengas que pulsar una interrogación naranja y el agua suba de nivel, ve por el hueco de arriba a la derecha e **inmediatamente (hay que hacerlo con rapidez) pulsa la otra interrogación** que hay a la izquierda, en la parte superior. Llegarás a una tubería que te lleva hasta el camino alternativo.



M2-4 (CON MINICHAMPIÑÓN):
Cuando empieces a descender y haya tuberías con plantas, baja hasta la parte que tiene agua y nada hacia la izquierda del todo. **Hazte pequeñito (si no lo erás ya) y corre por encima del agua** (cuando eres Minimario puedes correr sobre el agua de forma habitual) hasta la minitubería. "Miniencontrarás" la meta.



CASILLA M2-A:
Este camino requiere cierta habilidad. Es difícil conseguirlo a la primera, pero ¡no te rindas! Salta desde el propulsor azul que hay **a la izquierda de la segunda moneda y ve a la derecha (por el aire) hasta conseguir rebotar con la tortuga roja.** Esta te hará rebotar hacia arriba. Así podrás alcanzar la tubería amarilla.



MUNDO 3

¿A quién no le mola la playita? Pues para poder pasear por ella, has de conseguir estos caminos secretos.



CASILLA M3-2:
Cuando te montes en una plataforma-seta que se desplaza, **métete por la tubería de la derecha (la verde que hay en la parte superior)**. Sigue por el camino con cuidado de no caerte.



CASILLA M3-FANTASMA:
Al lado de la puerta de la primera moneda, aparece otra. Para que ocurra, tienes que **accionar el interruptor de la derecha (pasadas las escaleras) y volver** antes de que acabe el tiempo.

MUNDO 4

Para abrir este mundo, tienes que pasarte el malo final del mundo 2 a base de "ground pounds" con Minimario.



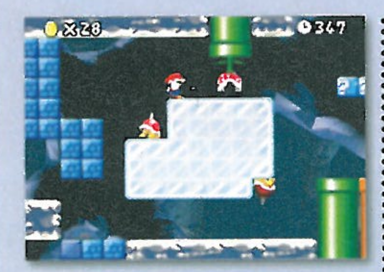
CASILLA M4-1:
Móntate encima de "Nessy" y sube al bloque central de una plataforma formada por 5 bloques. **Salta desde el bloque central para que salga la planta trepadora** y entra por la tubería.



M4-FANTASMA (MINICHAMP.):
En el segundo interruptor rojo, ve a la derecha y rebota desde la tubería hacia la pared derecha. **Sigue rebotando hasta encontrarte una puerta. Métete por ella** y disfruta de un nuevo camino.

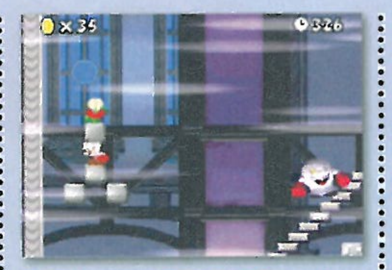
MUNDO 5

En este mundo hace mucho mucho frío, y eso se refleja en las casillas... ¡están congeladas! No ellas claro, si no que la fase es de hielo. ¡Ay madre, que me la pego...!



CASILLA M5-2:

Cerca del final hay una tubería en la parte superior de la que sale una planta. Súbete al bloque de hielo y entra por la tubería cuando no haya ningún enemigo para inpedírtelo.



CASILLA M5-FANTASMA:

Cuando te encuentres tres bloques en la pared de la izquierda, sube y salta en el del medio. Sube al nuevo bloque (agáchate si no eres pequeño) y salta. Sube y ve con cuidado hasta el final.

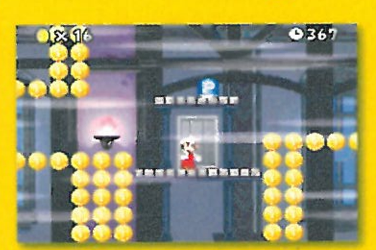


M5-B (CAPARAZÓN AZUL):

Después de la bandera, ve mirando la parte superior de la pantalla. Cuando haya un hueco con paredes, rebota en estas hasta subir al techo izquierdo y rompe los bloques con el caparazón.

MUNDO 7

Para abrir este mundo tienes que pasarte al malo final del mundo 5 siendo Minimario. Y la manera de conseguirlo es haciendo 3 "ground pound" sobre él. ¡Estarás en la nubes!





CASILLA M7-FANTASMA:

Cuando llegues a un sitio con una "P" y mucha monedas, pulsa la "P" y corre a la izquierda. Después de los tres bloques sueltos, **golpea el tercer bloque (empezando por la derecha) de la fila superior para que salga la planta trepadora** y sube corriendo. Hay que ser extremadamente rápido para lograrlo.





M7-4 (MINICHAMPIÑÓN):

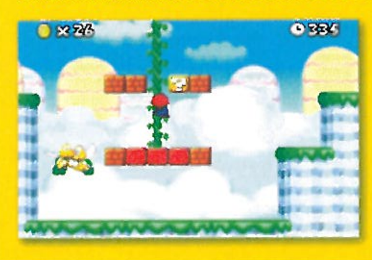
Sube todo lo que puedas a la izquierda (después de la bandera) y, con ayuda de la seta elástica, **ponte encima de la interrogación con alas.** Salta al hueco y, desde el hueco, haz una especie de parábola vertical **saltando a la izquierda para entrar a la tubería.** Coge carrerilla y ya verás como sí que se puede.





CASILLA M7-5:

Cerca de final verás una tubería tapada con bloques que tú no puedes destruir. **Utiliza un par de bombas y, con su explosión, podrás destrozar todos los bloques.** Hazlo bien porque solo dispones de esas dos bombas. ¡Hay que ser rápido y preciso! Métete por la tubería y estarás en la meta roja.





CASILLA M7-6:

Después de pasar la bandera, rompe el bloque del medio de la fila de los de arriba. **Baja a los de la fila inferior y golpea al del medio. De esta forma la planta trepadora puede subir hasta el cielo.** Súbete en la plataforma seta y aguanta encima hasta la tubería verde, que es la que te lleva a la meta roja.

¡¡ENEMIGOS!!

Los fantasmas

Principalmente les verás en la casas de fantasmas, pero hay excepciones.

Boo: Es un personaje ya conocido de otras entregas de Mario. Si le miras a la cara no te hace nada, pero como le des la espalda, se lanza hacia ti. Lo peor es que no le puedes eliminar.



Fantasma boxeador: Depende de la circunstancia: te puede venir bien o ser un estorbo. Sus "puños infernales" destrozan casi todo tipo de bloques. Utiliza esta habilidad para abrir nuevos caminos al estilo "capataz". Si saltas tres veces encima de él, "desaparece".



Boo "Kirby": Es un tipo curioso porque, cuando le miras a la cara, se infla de aire como Kirby, el globo rosa. Cuando le das la espalda, se tira a por ti y de deshincha. ¡Y es invencible!





ESTE MES..

- Todos los eventos de agosto.
- Los bichos y peces que verás.
- 4 Personajes eventuales.
- Lugares clave para pescar.
- Listas de objetos.

Si te mola cazar insectos, este mes te vas a poner las botas. Saca la red, anda despacito y... ¡zas!

ANIMAL CROSSING

Aunque la consola se nos derrita del calor, nosotros seguimos aquí, diciéndote lo que va a pasar en este calurosísimo mes. Prepárate unas cuantas botellas de agua fresquita y practica tu concentración para... ¡lograr todo los objetivos de agosto!

1 PERSONAJES

Este mes te presentamos a: Cati y Catiana, Gulliver, Córnimer y Pete. A unos los verás por el aire y otros en otro plueblo.



CATI Y CATIANA:

Estas dos gatitas, Catiana y Cati (madre e hija) se han separado. Para que esto ocurra tienes que **haber jugado en modo Wi-Fi.** Ayuda a la perdida Cati, la hijita, a encontrar a su madre. Para hacerlo necesitas **volver a entrar en el último pueblo que visitaras** (ahí es donde estará la madre) y **reunirlas.** Después de esto, ve al ayuntamiento para recibir un regalito.



GÚLLIVER:

Los jugones del «Animal Crossing» de GC lo conocerán, pero la verdad es que ha cambiado mucho. Ahora **aparece por el cielo en su OVNI.** Para contactar con él tienes que conseguir **alcanzarle con el tirachinas.** Una vez en tierra, habla con él. Te pedirá que le busques varias partes de su OVNI. **Necesitas la pala** para poder encontrar todas. Si lo haces, te premiará con un objeto muy especial.



CÓRNIMER:

Córnimer es un misterioso personaje que te visita durante la segunda semana de octubre, en el **Festival de la Bellota.** Nadie conoce su verdadera identidad pero... ¡todos pensamos que es el alcalde! Recolecta bellotas (que estarán por ahí tiradas) y dáselas a Córnimer. Te puede pagar un precio por cada una o darte **un souvenir de la colección Champiñón.** ¡Tú verás lo que haces!



PETE:

Haga frío o calor, llueva o nieve, nuestro cartero nunca falla. Y es que si no, no tendrías todos los días correo en el buzón. Para ver cómo trabaja el amigo, asómate a mirar el cielo a las horas en las que sale: **las 9 de la mañana o las 5 de la tarde.** Es difícil pillarle volando pero... practica, que siempre viene bien. La verdad es que no hay premio por darle, solo una tonta satisfacción.

COLECCIÓN RÚSTICA

- ☐ **CAMA RÚSTICA:** Precio: 2,300 Bayas Tamaño: 2 Disponible: Tienda de Tom Nook
- ☐ **BUTACA RÚSTICA:** Precio: 2.000 Bayas Tamaño: 1 Disponible: Tienda de Tom Nook
- ☐ **SILLÓN RÚSTICO:** Precio: 2.400 Bayas Tamaño: 2 Disponible: Tienda de Tom Nook
- ☐ **MESA RÚTICA:** Precio: 1.700 Bayas Tamaño: 4 Disponible: Tienda de Tom Nook
- ☐ **SILLA RÚSTICA:** Precio: 1.400 Bayas Tamaño: 1 Disponible: Tienda de Tom Nook y Tienda de Ladino "El Honrado"
- ☐ **MESITA RÚSTICA:** Precio: 1.800 Bayas Tamaño: 2 Disponible: Tienda de Tom Nook
- ☐ **LIBRERÍA RÚSTICA:** Precio: 2.000 Bayas Tamaño: 1 Disponible: Tienda de Tom Nook
- ☐ **CÓMODA RÚSTICA:** Precio: 2.720 Bayas Tamaño: 2 Disponible: Tienda de Tom Nook y Tienda de Ladino el honrado
- ☐ **APARADOR RÚSTICO:** Precio: 2.560 Bayas Tamaño: 1 Disponible: Producto estrella
- ☐ **ARMARIO RÚSTICO:** Precio: 3.050 Bayas Tamaño: 1 Disponible: Tienda de Tom Nook
- ☐ **PARED RÚSTICA:** Precio: 1.450 Bayas Disponible: Tienda de Tom Nook
- ☐ **SUELO RÚSTICO:** Precio: 1.750 Bayas Disponible: Tienda de Tom Nook

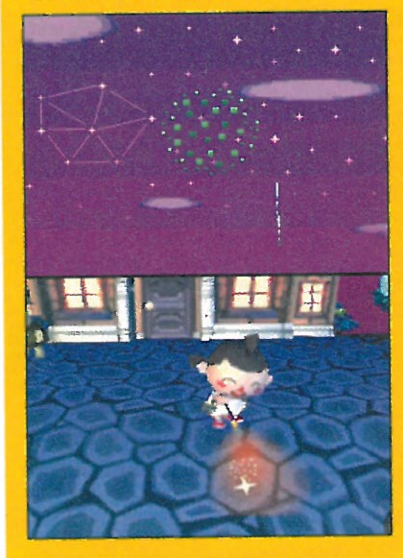
COLECCIÓN MIMBRE

- ☐ **LÁMPARA MIMBRE:** Precio: 1.700 Bayas Tamaño: 1 Disponible: Tienda de Tom Nook
- ☐ **CÓMODA MIMBRE:** Precio: 2.400 Bayas Tamaño: 2 Disponible: Tienda de Tom Nook
- ☐ **TOCADOR MIMBRE:** Precio: 1.800 Bayas Tamaño: 1 Disponible: Tienda de Tom Nook
- ☐ **MESA MIMBRE:** Precio: 1.800 Bayas Tamaño: 2 Disponible: Tienda de Tom Nook
- ☐ **CAMA MIMBRE:** Precio: 2.200 Bayas Tamaño: 4 Disponible: Tienda de Tom Nook y Tienda de Ladino "El Honrado"
- ☐ **BIOMBO MIMBRE:** Precio: 2.000 Bayas Tamaño: 2 Disponible: Tienda de Tom Nook
- ☐ **LIBRERÍA MIMBRE:** Precio: 1.800 Bayas Tamaño: 4 Disponible: Tienda de Tom Nook
- ☐ **SILLA MIMBRE:** Precio: 1.600 Bayas Tamaño: 1 Disponible: Tienda de Tom Nook y Tienda de Ladino el honrado
- ☐ **BUTACA MIMBRE:** Precio: 1.800 Bayas Tamaño: 1 Disponible: Producto estrella
- ☐ **ARMARIO MIMBRE:** Precio: 2.240 Bayas Tamaño: 1 Disponible: Tienda de Tom Nook
- ☐ **PARED MIMBRE:** Precio: 1.480 Bayas Disponible: Tienda de Tom Nook
- ☐ **SUELO MIMBRE:** Precio: 1.680 Bayas Disponible: Tienda de Tom Nook

AGOSTO						
L	M	X	J	V	S	D
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31			

EN AGOSTO TENEMOS...

Eventos



5, 12, 19 y 26 de agosto:
■ FUEGOS ARTIFICIALES

Todos los sábados por la noche tienes una cita con los habitantes del pueblo. Entre las 19h y las 24h, busca al alcalde para que empiece la fiesta de fuegos artificiales. Después de conversar con él, te dará una candela romana para que tú también puedas participar en este evento. Si vuelves a hablar con él (sin gastar la candela romana), te dará una bengala. ¡Queda con tus amigos en modo Wi-Fi y poneos a tirar candelas romanas sin parar, es super divertido! ¡Ah! No olvides que le puedes pedir (al alcalde) tantas bengalas como quieras. ¡Hala, a pasároslo en grande!

20 de agosto:
■ TORNEO DE CAZA

Te recordamos las condiciones: preséntate ante al alcalde de 12h a 18h. A partir de ese momento, todos los insectos que caces, se los tienes que enseñar a Tórtimer. Si al final del día eres el que más tiene, Tórtimer te mandará una carta con regalito, pero habrá que esperar hasta el día siguiente.

COLECCIÓN DE INSECTOS DE AGOSTO

INSECTO	VALOR	INSECTO	VALOR	INSECTO	VALOR
☐ Mariposa Común	90 Bayas	☐ Colias Común	90 Bayas	☐ Mariposa Tigre	160 Bayas
☐ Bianor	220 Bayas	☐ Celeste Común	2500 Bayas	☐ Langosta	200 Bayas
☐ Narciso	3000 Bayas	☐ Alas de Pájaro	3000 Bayas	☐ Polilla	60 Bayas
☐ Mariposa Atlas	1200 Bayas	☐ Abeja Melífera	100 Bayas	☐ Araña	300 Bayas
☐ Cigarra Marrón	200 Bayas	☐ Cigarra Oriental	300 Bayas	☐ Cigarra Común	400 Bayas
☐ Cigarrilla	550 Bayas	☐ Muchacha	1800 Bayas	☐ Caballito Diablo	200 Bayas
☐ Libélula Tigre	4500 Bayas	☐ Hormiga	800 Bayas	☐ Zapatero	130 Bayas
☐ Caracol	250 Bay.	☐ Saltamontes	160 Bayas	☐ Insecto Palo	600 Bayas
☐ Cetonia	100 Bayas	☐ Escarabajo Oro	6000 Bayas	☐ Goliat	6000 Bayas
☐ Escarabajo Joya	2400 Bayas	☐ Longicornio	260 Bayas	☐ Escarabajo Alce	2000 Bayas
☐ Ciervo Volante	2000 Bayas	☐ Gran Escarabajo	10000 Bay.	☐ Ciervo Arco Iris	15000 Bay.
☐ Escarabajo Rino	1350 Bayas	☐ Escarabajo Atlas	8000 Bayas	☐ Elefante	8000 Bayas
☐ Hércules	12000 Bay.	☐ Cochinilla	250 Bayas	☐ Mosquito	130 Bayas
☐ Mosca	60 Bayas	☐ Cucaracha	5 Bayas	☐ Tarántula	8000 Bayas
☐ Mantis Religiosa	430 Bayas	☐ Mantis Orquídea	2400 Bayas	☐ Pulga	70 Bayas

COLECCIÓN DE PECES DE AGOSTO

PEZ	VALOR	PEZ	VALOR	PEZ	VALOR
☐ Cacho	200 Bayas	☐ Carpín	120 Bayas	☐ Leucisco	200 Bayas
☐ Celacanto	15000 Bay.	☐ Carpa	300 Bayas	☐ Koi	2000 Bayas
☐ Pez Dorado	1300 Bayas	☐ Telescópico	1300 Bayas	☐ Killi	300 Bayas
☐ Cangrejo	250 Bayas	☐ Pez Martillo	8000 Bayas	☐ Gobio de Río	300 Bayas
☐ Cabeza Serpiente	5500 Bayas	☐ Siluro	800 Bayas	☐ Anguila	2000 Bayas
☐ Pez Sol	120 Bayas	☐ Perca	300 Bayas	☐ Ayu	900 Bayas
☐ Gupi	1300 Bayas	☐ Pez Ángel	3.000 Bayas	☐ Piraña	2500 Bayas
☐ Arowana	10000 Bay.	☐ Dorado	15000 Bay.	☐ Pez Caimán	6000 Bayas
☐ Piracurú	10000 Bay.	☐ Medusa	100 Bayas	☐ Caballito de Mar	1100 Bayas
☐ Pez Payaso	650 Bayas	☐ Pez León	400 Bayas	☐ Pez Globo	240 Bayas
☐ Jurel	150 Bayas	☐ Dorada Japonesa	500 Bayas	☐ Lubina	160 Bayas
☐ Pargo Rojo	3000 Bayas	☐ Rodaballo	800 Bayas	☐ Calamar	400 Bayas
☐ Amarguillo	900 Bayas	☐ Pez Espada	10.000 Bay.	☐ Pez Luna	4000 Bayas

2 LA PESCA Y SUS COMPLICACIONES

Si te has dedicado a la pesca últimamente, te habrás percatado de que hay muchos sitios donde poder pescar y que en cada uno de ellos te salen algunos peces distintos. Este mes descubrirás esos sitios y cómo pescar al valiosísimo celacanto.

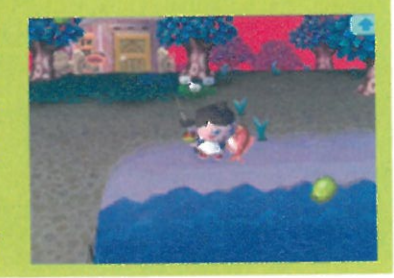
✪ LAS ZONAS DE PESCA

A lo largo y ancho del pueblo existen varias zonas en las que pescar, y algunos peces solo los verás en zonas concretas. Investiga bien cada rincón para tener la colección completa. **Esas zonas son: el mar, el río, la cascada, las charcas, la desembocadura del río y el lago.** Las charcas suelen estar vacías, pero... ¡no veas la de pececillos que se pueden reunir allí en pleno veranito!



✪ PESCA A LOS MÁS CAROS

Algunos peces, como el celacanto, solo se pueden pescar en situaciones determinadas. Este solo aparece en un día lluvioso. ¿Lo es? Pues ve al mar y pesca todo lo que veas (como **Pargos rojos, que dan sus buenas pelas**) mientras esperas la aparición de **una sombra mucho más grande de lo normal.** ¿Hay una? Pues es el Celacanto. ¡Sí, es él, pero no corras, que se pira! Tira la caña y... ¡celacanto al canto!

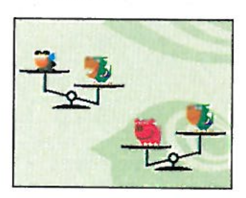


NINTENDO DS

BIG BRAIN ACADEMY

Obtención de medallas

- **Medalla de oro:** Consigue una puntuación superior a 250 gramos.
- **Metalla de plata:** Consigue una puntuación superior a 150 gramos.
- **Medalla de bronce:** Consigue una puntuación superior a 50 gramos.



BRAIN TRAINING

Nuevos juegos y curiosidades

- **Desbloquear el juego De Menor a Mayor:** Consigue uno sello.
- **Desbloquear el juego Retentiva:** Consigue 3 sellos.
- **Desbloquear nivel difícil del juego Retentiva:** Consigue 9 sellos.
- **Desbloquear nivel difícil del juego Cálculo X 100:** Consigue 11 sellos.
- **Desbloquear nivel difícil del juego Triángulo Matemático:** Consigue 17 sellos.
- **De risa:** En el menú principal, di al micro "gafotas" para ver una animación divertida. Prueba en el mismo sitio a decir "doctor"...



CARS

- **Desbloquear nuevas músicas:** En la pantalla de título realiza esta combinación: Arriba, abajo, arriba, abajo, A, B, X, Y.



DRAGON BALL Z SUPERSONIC WARRIORS 2

Personajes desbloqueables

Completa ciertos combates del modo historia para desbloquear nuevos personajes:

- **C-18:** vence con Krillin en "Diferencia de experiencia".
- **C-16 y C-17:** vence con C-18 en "La agitación de C-16".
- **Babidi:** vence con Vegeta en "El mal descubierto".
- **Bardock(SP):** completa los dos niveles de Bardock en el modo historia de Goku.
- **Broly:** vence a Broly en el modo historia de Goku.
- **Buu bueno:** vence con Gotrenks en "Super Buu ha emergido".
- **Cell (forma perfecta):** completa la pantalla "Cuerpo completo de Cell".
- **Cell (forma segunda):** vence con Dr. Gero en "C-18 activada".
- **Cell junior:** vence con Cell (forma segunda) en "Cell junior".
- **Cooler:** vence con Frieza en "Una batalla de la misma sangre".
- **Dabura:** vence con Buu en "Puerta a otro mundo".
- **Dende:** vence con Picolo en "El escuadrón armado de Cooler".
- **Dr. Gero:** vence con Gohan en "Ambiciones".
- **Frieza:** vence con Goku en "El guerrero enfurecido".
- **Ginyu:** vence con Vegeta en "Batalla de Namek".
- **Gohan (adolescente):** vence con Gohan (pequeño) en "El guerrero dorado".
- **Goku (súper saiyan):** vence con Goku en "Cooler".
- **Mr. Satán:** vence con Buu en "Mi mejor amigo".
- **Mecha Frieza:** vence con frieza en "Tiempo en otro mundo".
- **Mecha Cooler:** vence con Cooler en "La gran estrella".
- **Sheron:** vence con Ginyu en "¡Qué doloroso, Sheron!".
- **Super Buu:** vence con Buu en "Mi mejor amigo".
- **Yamcha:** vence con Krillin en "¡Reviven! Las fuerzas de Ginyu".
- **Vegeta (super saiyan):** vence con Vegeta en "Vegeta vs C-18".
- **Trunk (super saiyan):** vence con Trunk en "La máquina del tiempo".
- **Zarbon y Dodoria:** vence con Frieza en "La ira de Frieza".



ELECTROPLANKTON

Desbloquear Hanenbow electromasterpiece

En la segunda fase de Hanenbow configura el juego a 118 grados y realiza la siguiente combinación: Deja la parte superior a 90 grados, mueve la parte superior derecha a 40 grados, la superior izquierda a 138 grados, la central a 43 grados, la parte inferior a 42 grados, y la inferior izquierda a 144 grados, ahora mueve el panel de dirección a la derecha cuando estés en la máxima velocidad. Observarás una floración momentánea que indicará que el truco se ha activado.



COPA MUNDIAL DE LA FIFA 2006

Extras ocultos

- Consigue el primer **póster de la FIFA** ganando la copa mundial una vez.
- Consigue el **póster nº 10** clasificándote y ganando el mundial con un equipo de cada zona.

METROID PRIME HUNTERS

Consigue todos los extras ocultos

- **Desbloquear nuevos personajes:** Conseguirás nuevos personajes para el modo Wi-Fi venciéndoles en el modo campaña.
- **Desbloquear Compression Chamber:** Juega 4 partidas locales, es decir, con colegas que tengas cerquita y les apetezca jugar, no partidas por conexión Wi-Fi de Nintendo con gente de todo el mundo.
- **Desbloquear Incubation Vault:** Juega 6 partidas locales.
- **Desbloquear Harvester:** 12 partidas locales.
- **Desbloquear Council Chamber:** Juega 16 partidas locales.
- **Desbloquear Elder Pasage:** 18 partidas locales.
- **Desbloquear Fuel Stack:** Juega 20 partidas locales.
- **Desbloquear Fault Line:** 22 partidas locales.
- **Desbloquear Head Shot:** Juega una partida de 4 jugadores (con menos, no sale).
- **Desbloquear Gateway Arenas:** Aterriza en un nivel nuevo en el modo de un jugador.



RESIDENT EVIL DS

Maestros del Cuchillo

Completa el modo Rebirth (Renacimiento) en cualquier nivel de dificultad.

Personajes desbloqueables

- **Barry:** Completa el modo Renacimiento con Jill.
- **Enrico:** Completa los niveles cooperativos en Wifi.
- **Forest:** Completa el modo clásico con Jill.
- **Kenneth:** Completa el modo clásico con Chris.
- **Rebbeca:** Completa el versus en multijugador.
- **Wesker:** Consigue un rango B en Maestros del Cuchillo.



RUB RABBITS

Nuevos modos

Al completar el modo principal que tiene este "amoroso" juego, serás recompensado con dos nuevos modos: el modo difícil y una nueva historia alternativa.



NEW MARIO BROS.

- **Juega como Luigi:** Ve hasta la pantalla donde eliges con qué partida guardada comenzar y presiona "L + R + A".
- **Nuevos Fondos:** Completa el juego, salva la partida y ve a la casa azul de Toad situada en el mundo 1. Allí puedes comprar 4 tipos diferentes de fondos (para la pantalla inferior) con un coste de 20 monedas cada uno.
- **Desbloquear Quinto Fondo:** Consigue desbloquear todos los caminos ocultos del juego y vuelve a la casa de Toad, encontrarás un quinto fondo que podrás comprar con un coste de 20 monedas.
- **Desbloquear Mundo 4:** Vence al jefe del último castillo del mundo 2 como Mini Mario.
- **Items ilimitados en casa de Toad:** Completa todos los niveles (incluido los ocultos) y salva el juego.
- **Juega con Power-Ups:** Vuelve al Mundo 1 y juega las fases que contengan encima bloques alados.

Salto de mundos

- **Mundo 5 Salida nº1:** Encuentra la salida secreta desde la torre del mundo 1.
- **Mundo 5 Salida nº 2:** Encuentra la salida secreta desde el nivel 2-A.
- **Mundo 6:** Encuentra la salida secreta desde la casa fantasma del mundo 3.
- **Mundo 7:** Encuentra la salida secreta desde la casa fantasma del mundo 4.
- **Mundo 8:** Encuentra la salida secreta desde la casa fantasma del mundo 5.

GAMECUBE

BATTALION WARS

Misiones de bonus extra por porcentaje

Si acabas las campañas con un determinado porcentaje desbloquearás las misiones de bonus correspondientes. Sólo las puedes conseguir de esta forma, que lo sepas.

- **Misión de bonus 1:** consigue un 85% en la primera campaña.
- **Misión de bonus 2:** consigue un 85% en la segunda campaña.
- **Misión de bonus 3:** consigue un 85% en la tercera campaña.
- **Misión de bonus 4:** consigue un 90% en la cuarta campaña.



CARS

Introdúcelos en la pantalla de códigos

- **Desbloquear todos los coches:** YAYCARS
- **Desbloquear todos los circuitos y mini juegos:** MATTL66
- **Desbloquear extras de arte:** CONC3PT
- **Desbloquear animaciones:** WATCHIT
- **Desbloquear 2 circuitos ocultos:** TRGTEXC



CHIBI-ROBO

Trucos chulos

- **Desbloquear traje Trauma:** Deja que Chibi-Robo se quede sin energía. Telly Vision te rescatará y te obsequiará con este traje para tullidos.
- **Desbloquear traje Rana:** Coge el rociador de la mesa de la habitación de Jenny y llénalo. Moja la rana del patio unas cuantas veces y te dará el traje.
- **Desbloquear traje Fantasma:** Consigue el traje Trauma y haz una pose con él equipado. Cuando despiertes en casa-Chibi, llevarás el traje fantasma.
- **Chip Alien Ear:** Podrás comprarlo por 2150 Moolah después de haber contactado con los aliens.
- **Desbloquear traje Drake Redcrest:** Habla con él en la sala de estar por la noche.
- **Chibi-Radar:** Puedes comprarlo por 1120 Moolah después de darle a la Sra. Sanderson tela para los pijamas.
- **Charge Chip:** Cómpralo por 860 Moolah tras haber conseguido el Chibi-Blaster.
- **Hot Rod:** Adquirible por 2740 Moolah después de que miembros de los Free Rangers abandonen la tropa.

CHICKEN LITTLE

Modo trucos

En el menú principal, selecciona la opción "Extras" y, a continuación, "Cheat Codes". Introduce las siguientes combinaciones para activar el truco correspondiente.

- **Invencibilidad:** Béisbol, Béisbol, Béisbol, Camiseta.
- **Peludo:** Béisbol, Murciélago, Murciélago, Béisbol.
- **Cabezón:** Sombrero, Casco, Casco, Sombrero.
- **Pies grandes:** Sombrero, Guante, Guante, Sombrero.
- **Gafas de sol:** Guante, Guante, Casco, Casco.
- **Pantalones de papel:** Murciélago, Murciélago, Sombrero, Sombrero.
- **Ropa interior:** Sombrero, Sombrero, Camiseta, Camiseta.



LAS CRÓNICAS DE NARNIA

Modo trucos:

En la pantalla de "Pulsa Start", dale al A, luego mantén pulsado L y R y pulsa ABAJO, ABAJO, DERECHA, ARRIBA. Las letras de "Pulsa Start" se volverán verdes. Ahora, durante el juego, puedes pulsar estas combinaciones para conseguir las correspondientes ventajas:

- **Invulnerabilidad:** Mantén pulsado L y haz ABAJO, ARRIBA, ABAJO, DERECHA, DERECHA.
- **Recuperar energía:** Con L pulsado, aprieta ABAJO, IZQUIERDA, IZQUIERDA, DERECHA.
- **Ganar 10.000 $:** Mantén L apretado y pulsa ABAJO, IZQUIERDA, DERECHA, ABAJO.
- **Terminar el nivel actual:** L pulsado y ABAJO, IZQUIERDA, ABAJO, IZQUIERDA, ABAJO, DERECHA, ABAJO, DERECHA, ARRIBA.
- **Desbloquear todos los niveles:** Sí, con el L pulsado, ARRIBA, ARRIBA, DERECHA, DERECHA, ARRIBA, DERECHA, ABAJO.

GAME BOY ADVANCE

CARS
Desbloquear circuito secreto "Radiator"
En la pantalla de título, pulsa: Izquierda, izquierda, derecha, derecha, B, B, A.



CASTLEVANIA DOUBLE PACK: HARMONY OF DISSONANCE
Modo Boss Rush
Hazte el juego y saldrá este modo de bonus. Consiste en **ir cargándose a los jefes del juego** y, cuanta más dificultad elijas al comenzar, más bicharracos tendrás que eliminar.

Con ustedes, ¡Simon Belmont!
Una vez sacado el modo Boss Rush y jugado al menos una vez, apaga la consola. Enciéndela otra vez y, durante la animación del logo de Konami, pulsa ARRIBA, ARRIBA, ABAJO, ABAJO, IZQUIERDA, DERECHA, IZQUIERDA, DERECHA, B, A. Después empieza una partida en el modo Boss Rush y **¡podrás jugar con el matavampiros genuino, el del primer «Castlevania» o «Vampire Killer»!** Es lentito y no tiene movimientos molones, perooo... ¡pega unas guayas de las de antes!

Juega como Maxim
Hazte la aventura con el mejor final posible, Empieza una nueva partida y **llámate MAXIM.** Es mucho más rápido que Juste, pero más limitadito: no puede equiparse ningún ítem excepto su bumerán de estrella. Dado que no necesita llaves, podrías hacerte el juego con Maxim en una hora.

Modo difícil
Hazte el juego una vez y empieza una partida como **HARDGAME.**

Juega sin magia
Hazte el juego una vez y **usa el nombre NO MAGIC** al empezar la siguiente partida.



DRAGON BALL: SUPER SONIC WARRIORS
Batallas finales
Con algunos luchadores puedes librar un **combate final secreto** después de haber completado el modo historia del juego. Acábatelo **sin perder ningún combate** y espera a que pasen los créditos sin pulsar ningún botón. A continuación jugarás, respira hondo, la batalla final. Recuerda que no ocurrirá con todos los personajes.

DYNASTY WARRIORS ADVANCE
Personajes ocultos
Completa el modo "Musou" con un guerrero distinto de cada facción para desbloquear los siguientes personajes:
- **Cao Cao:** completa el juego con los Wei.
- **Lui Bei:** pásate el juego con un guerrero Shu.
- **Sun Jian:** completa el juego con un guerrero de la facción Wu.
- **Lu Bu:** completa el juego con cualquiera de los tres personajes ocultos.



FINAL FANTASY IV
Abrir la mazmorra del piso 50
Acaba el juego y busca sobre la superficie lunar una roca con forma de cabeza con una cara.

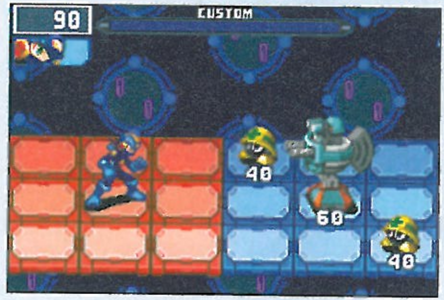


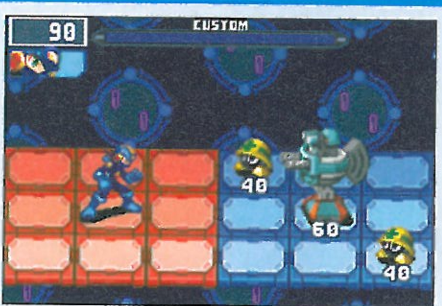
FIRE EMBLEM 2: THE SACRED STONES
Alistar personajes
Para conseguir que un personaje se una a tu causa, tienes que acercarte con un personaje tuyo y hablar con él siguiendo estas indicaciones:
- **Amelia:** capítulo 9, habla con ella con Efrain o Franz.
- **Cormag:** capítulo 10, habla con él con Duessel.
- **L'arachel:** capítulo 11, habla con él con Efrain.
- **Dozla:** cap. 11, habla con él con L'arachel.
- **Ewan:** capítulo 12, ve a la casa que está más al sur y habla con él con cualquier personaje.
- **Marisa:** capítulo 12, habla con ella con Ewan.
- **Eirika:** capítulo 15, háblale en el turno 3.
- **Innes:** capítulo 15, háblale en el turno 3.
- **Syrene:** capítulo 17, habla con ella con Innes.



SIGMA STAR SAGA
Nave Sigma
En este nuevo matamarcianos-RPG termina el juego por primera vez para conseguir una nueva nave con habilidades características del escuadrón Sigma.

MEGAMAN BATTLE NETWORK 6





Para introducir estos códigos, ilumina el programa que quieras comprimir y presiona el botón derecho del panel de dirección. El programa se encogerá y si vuelves a introducir el código de nuevo, se descomprimirá.
- **ABLLAALRBA:** Compresión super armadura.
- **ARLALALLAB:** Compresión megaFolder1.
- **LALRBLRLRA:** Compresión megaFolder2.
- **BLBRLLLABA:** Compresión gigaFolder1.
- **RBBBAAABRL:** Compresión escudo.
- **LAABRRLRLR:** Compresión reflejo.
- **BLALBRALBA:** Compresión mágica Kawarami.
- **ARBABRRBAL:** Compresión zapatillas voladoras.
- **RRALLRAABB:** Compresión camiseta.
- **BBBABBAARB:** Compresión carrera Shinobi.
- **BRBBBBBARR:** Compresión modo batería.
- **ALABBAAABA:** Compresión Collector's Eye.
- **RBARALBBBL:** Compresión Millionario.
- **LBRBABLBAL:** Compresión ataque máximo.
- **LLALLBABBB:** Compresión carga máxima.

II CONCURSO DE CARTELES ANTIPIRATERÍA



Eres el director creativo de una gran agencia. Te llega un brief. Se trata de comunicar a los jugadores de videojuegos que comprar juegos piratas aunque parezca inocente está causando graves perjuicios, que está prohibido y que deben evitarlo.

Las inversiones que requiere el desarrollo de videojuegos son muy grandes, y el hecho de que en algunos países la piratería sea tan alta puede hacer que algunos títulos nunca se lleguen a traducir o que incluso algunos nunca se distribuyan. También es un freno para que surjan nuevos desarrolladores pequeños, nuevos emprendedores. Al final todos salimos perdiendo, desarrolladores, distribuidores, revistas, usuarios...

Tienes más de un mes por delante para presentarnos tu cartel. Los ganadores los utilizaremos como páginas de publicidad anti piratería en nuestra revistas. Los tres primeros ganadores de cada revista ganarán una consola portátil, a elegir entre Sony PSP y Nintendo DS. Además el ganador absoluto recibirá un talón de 3.000 Euros. Sí 500.000 de las antiguas pesetas...

Desempolva tu caja de Staedler y tus témperas. Comienza el proceso creativo. Demuéstranos lo que eres capaz de hacer en este Concurso 2006 de Carteles Antipiratería. Sin límites. Tienes una página en blanco delante de ti.











CONDICIONES GENERALES

MATERIALES: Los concursantes enviarán originales de sus creaciones (dibujos, ilustraciones, collages, etc) en papel o cartulina siendo el máximo aceptado de DIN A-3. Caso de que el trabajo original se haga directamente en formato digital (Photoshop, Illustrator, etc), el concursante enviará además de una prueba a color impresa el original en un CD o DVD. Axel Springer no se compromete a devolver ningún material.

CATEGORIAS PREMIADAS

A) 1, 2 y 3er premio de la revista HOBBY CONSOLAS
B) 1, 2 y 3er premio de la revista PLAYMANIA
C) 1, 2 y 3er premio de la revista NINTENDO ACCION
D) 1, 2 y 3er premio de la revista MICROMANIA
E) 1, 2 y 3er premio de la revista COMPUTER HOY JUEGOS
F) Mejor Cartel Antipiratería 2006, que se seleccionará entre todos los trabajos recibidos en el conjunto de publicaciones.

PREMIOS

Los tres primeros premios de cada revista ganarán una consola portátil (a elegir Sony PSP o Nintendo DS con un juego). El ganador absoluto al premio Mejor Cartel Antipirateria 2006 obtendrá además un cheque por 3.000 Euros.

ENTREGA DE MATERIALES:

Enviar cupón original (imprescindible para la participación) de la revista junto con el material a:
"Concurso de Carteles" Revista: (Indicar nombre revista)
C/ Los Vascos, 17
28040 Madrid

FECHA LÍMITE: 15 de Septiembre de 2006

GANADORES: En noviembre 2006 Axel Springer informará a los ganadores y además sus nombres se publicarán en las ediciones de noviembre de todas las publicaciones.

OTROS: Todos los trabajos presentados serán originales y pertenecerán al autor que lo envía. Caso de resultar ganador de alguno de los premios, el autor cede de forma gratuita a Axel Springer España el derecho a publicar el trabajo en las publicaciones del sector. Para ello la editorial se obliga a mencionar el nombre del autor siempre que sea publicado.

CUPÓN DE PARTICIPACIÓN:

REVISTA OFICIAL Nintendo Acción

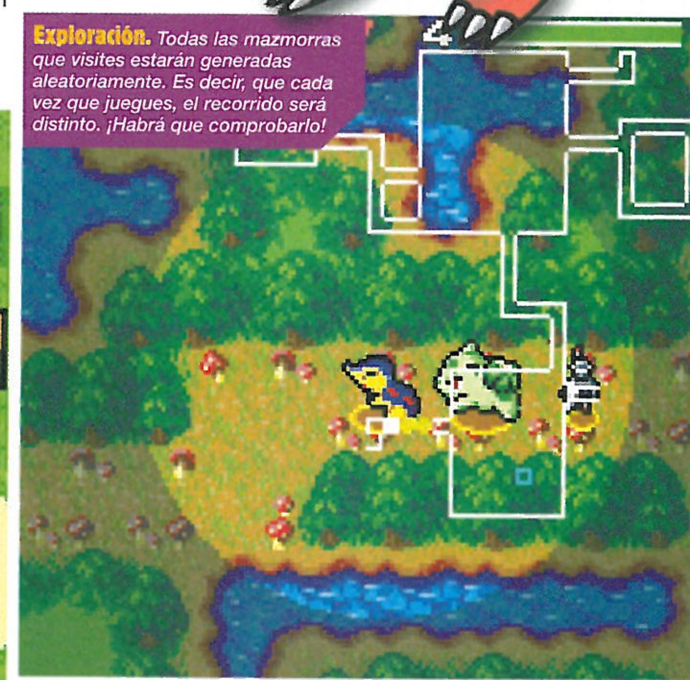
NOMBRE: . . . .
APELLIDOS: . . . .
DIRECCIÓN: . . . . CÓDIGO POSTAL: . . . . . .
PROVINCIA . . . . TELÉFONO: . . . . EDAD: . . . . .

Pokémon volverá a GBA y DS con un RPG al estilo clásico.

- GAME BOY ADVANCE / NINTENDO DS
- OCTUBRE
- NINTENDO
- RPG

POKéMON MYSTERY DUNGEON

¿Alguna vez has querido ser un Pokémon? Pues Nintendo piensa que sí porque está preparando un RPG de lo más "clasicorro" en el que, antes de comenzar, elegirás a un Pokémon entre 10 posibles. A partir de ese momento deberás explorar, junto a un Pokémon compañero asignado por la consola, decenas de mazmorras con un mapeado aleatorio. En cada una, además de luchar contra decenas de enemigos, salvarás a un Pokémon que, si quieres, se unirá a tu equipo. ¿A que ya te van entrando más ganas de ser un Pokémon?



Exploración. *Todas las mazmorras que visites estarán generadas aleatoriamente. Es decir, que cada vez que juegues, el recorrido será distinto. ¡Habrá que comprobarlo!*



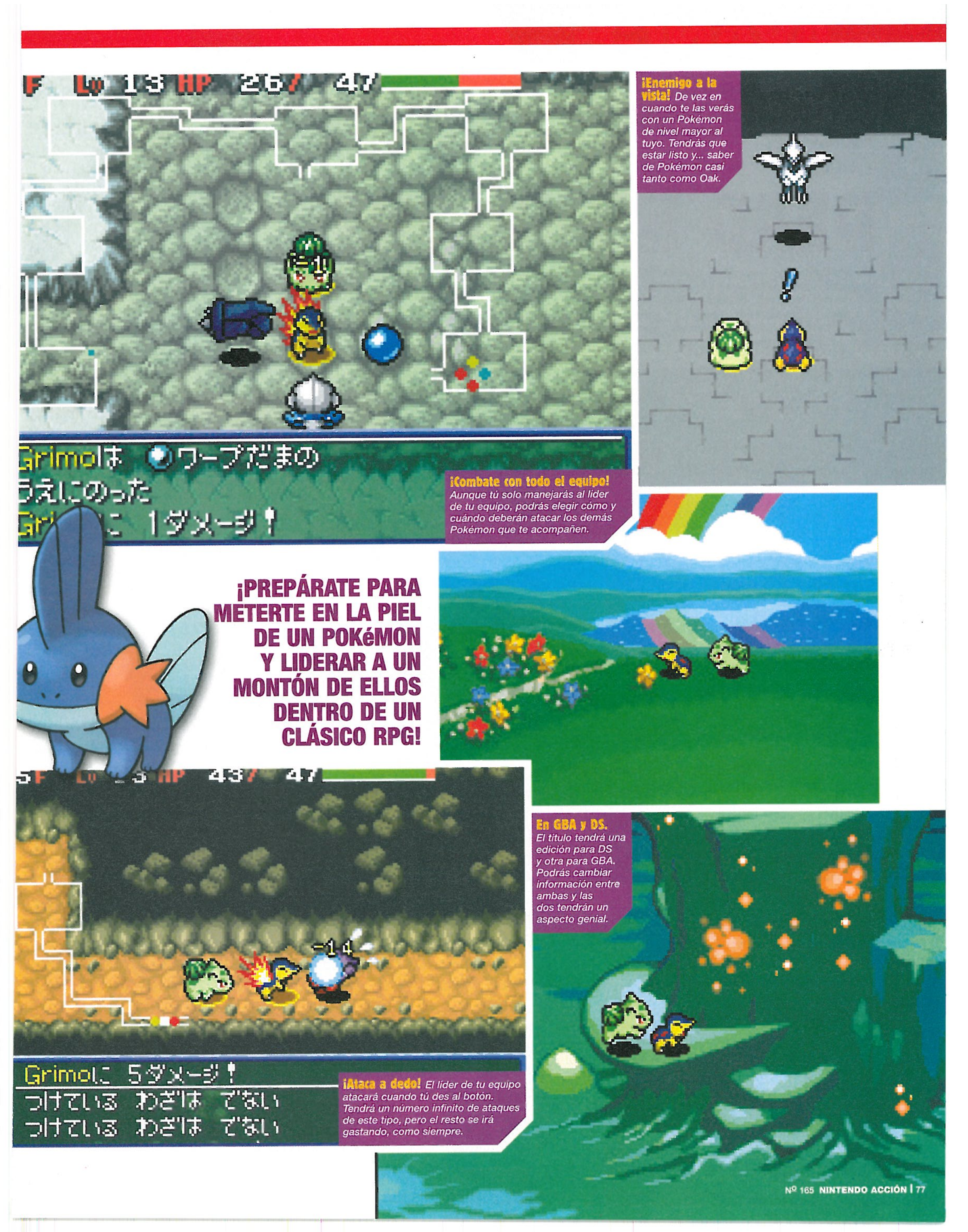
Pokémon buenos y... *En japonés no se entera uno (lo jugamos así), pero la cosa será conseguir que los Pokémon malvados dejen de secuestrar a los que no lo son.*



Tu Poké-Casa. *Las misiones comenzarán cuando llegues a casa y encuentres una petición de socorro en el correo. Además, podrás descansar en tu camita.*



Hablando en Pokémon. *Aunque se supone que los Pokémon no saben hablar, en este juego lo harán todos. ¡Así que, no te cortes y charla con todos los que te encuentres!*



¡Enemigo a la vista! De vez en cuando te las verás con un Pokémon de nivel mayor al tuyo. Tendrás que estar listo y... saber de Pokémon casi tanto como Oak.

¡Combate con todo el equipo! Aunque tú solo manejarás al líder de tu equipo, podrás elegir cómo y cuándo deberán atacar los demás Pokémon que te acompañen.

¡PREPÁRATE PARA METERTE EN LA PIEL DE UN POKéMON Y LIDERAR A UN MONTÓN DE ELLOS DENTRO DE UN CLÁSICO RPG!

En GBA y DS. El título tendrá una edición para DS y otra para GBA. Podrás cambiar información entre ambas y las dos tendrán un aspecto genial.

¡Ataca a dedo! El líder de tu equipo atacará cuando tú des al botón. Tendrá un número infinito de ataques de este tipo, pero el resto se irá gastando, como siempre.

Descubre las claves del **arcade más bestia** de DS.

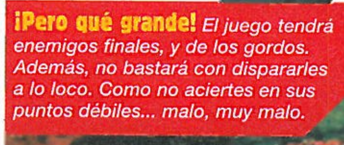
- NINTENDO DS
- NOVIEMBRE
- VIRGIN PLAY
- ACCIÓN 3D

DEAD´N´FURIOUS

Rob Steiner ha sido encarcelado por un delito que nunca cometió. A la furia y el odio acumulados después de tanto tiempo encerrado, se le ha unido ahora una extraña fuerza maligna que merodea la prisión... Armado hasta los dientes, y con un estilo arcade de lo más clásico y directo, en primera persona con vista subjetiva, deberás escapar de la prisión y descubrir el origen del mal. Prepárate para vivir los momentos más intensos en tu DS, porque dispondrás de más de cuatro armas y modo multijugador. ¡Ve afilando el puntero!



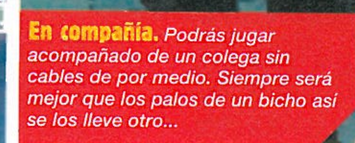
Impactante. *El sistema de juego será sencillo: dónde pongas el puntero, pondrás la bala. Rob se moverá automáticamente, por lo que basta disparar y... ¡recargar!*



¡Pero qué grande! *El juego tendrá enemigos finales, y de los gordos. Además, no bastará con dispararles a lo loco. Como no aciertes en sus puntos débiles... malo, muy malo.*



Variedad. *Habrá rutas alternativas y cantidad de ítems escondidos. Por no hablar de la variada plantilla enemiga y los distintos tipos de armas a elegir.*



En compañía. *Podrás jugar acompañado de un colega sin cables de por medio. Siempre será mejor que los palos de un bicho así se los lleve otro...*

¿Sueñas con poner a Luke la cabeza de Darth Vader?

- GAMECUBE (DS y GBA)
- SEPTIEMBRE
- ACTIVISION
- AVENTURA / ACCIÓN

LEGO STAR WARS II

En el nuevo «Star Wars» con personajes Lego hay muchas sorpresas esperándote. Por ejemplo, la posibilidad de construir nuevos héroes mezclando las piezas de los 50 personajes jugables. ¿Te imaginas a Luke con la cabeza de Yoda? También podremos conducir vehículos de todo tipo y tomar las riendas de los Banthas de Tatooine o los Tauntauns. La acción transcurrirá en las tres películas de la segunda trilogía y, como sucede con los chicos de Lego, todo estará bañado en humor del bueno.



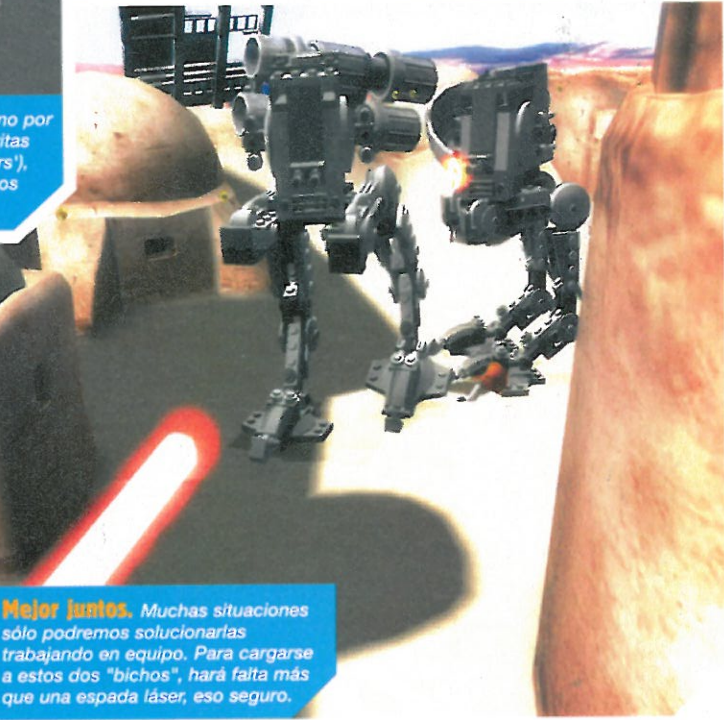
Ojo al volante. *Nos estrenamos como pilotos, tanto de naves como de criaturas. Además, en el modo de juego "libre", podremos cambiar de uno a otro cuando queramos.*



¡Toma, don! *Para abrirte camino por los escenarios de tus pelis favoritas (episodios IV, V y VI de 'Star Wars'), utilizarás las armas y movimientos especiales de cada héroe.*



Espada y cabeza. *El juego estará cargado de situaciones cómicas, y además de acción a tope, habrá un buen número de puzzles por resolver.*



Mejor juntos. *Muchas situaciones sólo podremos solucionarlas trabajando en equipo. Para cargarse a estos dos "bichos", hará falta más que una espada láser, eso seguro.*

REVISTA OFICIAL Nintendo Acción

¡¡PONTE EN CONTACTO!!

Escríbenos. Comunícate con nosotros. Cuéntanos tus dudas, pregúntanos, ponnos a prueba. ¡Pero venga, muévete, rápido! Que empezamos...

POR CARTA. Nintendo Acción. Hobby Press S.A. C/Los Vascos, 17 28040 Madrid.
POR E-MAIL. nintendoaccion@hobbypress.es

¡AQUÍ MANDAS TÚ!

Cartas, mensajes & e-mails para la redacción

SONIC CUMPLE 15 AÑITOS

Hola colegas. ¿Es cierto que Sonic cumple 15 años? Me gustaría enviarle mis felicitaciones. ¡Y que cumpla muchos más!
Salmerón. Email.

NA. Eso, eso, que cumpla muchos más. Aunque a la vista de los nuevos juegos que prepara, seguro que nos cumple otros quince. Pues sí, Sonic fue creado en 1990 en los bocetos de Naoto Ohshima, y se estrenó en las consolas en 1991 con Sonic The Hedgehog. La afortunada máquina fue una de Sega, la Mega Drive, que tomó al erizo como estandarte de jugabilidad y acción. Desde entonces, estos han sido, muy resumiditos, los pasos del erizo azul en el mundo de los juegos. En 1992 sale la segunda entrega, también para consolas de Sega: Master System y la portátil Game Gear, y a finales de ese año ve la luz para Mega Drive. En 1994 se estrena la tercera entrega, en la que Sonic se ve las caras con un nuevo rival, Knuckles. Tras diferentes aventuras para 8 y 16 bits, en 1999 da el salto a la nueva generación. Sonic se estrena en Sega Saturn con Sonic Adventure, que se completaría en 2001 con la segunda entrega. Algo más tarde, Sonic se luciría en Game Boy, donde jugaríamos tres entregas de Sonic Advance, también un juego de lucha llamado Sonic Battle y un pinball. Para la doble pantalla de DS, se nos presentó con Sonic Rush, y en GameCube hemos jugado con Sonic Adventure DX, Sonic Mega Collection, Sonic Gems Collection, Sonic Heroes, Shadow the Hedgehog y Sonic Riders. El futuro más inmediato se llama Sonic Wild Fire y nos descubrirá un nuevo mundo en juegos de plataformas, en Wii.

LA CARTA DEL MES



LOS PRIMEROS PARA LA Wii

Hola a todos. Estoy tan emocionado con la nueva Wii, que casi no puedo esperar a que salga. ¡A ver si se confirma de una vez la fecha de salida! Por cierto, ¿me podéis decir con qué juegos va a lanzarse?
Javier. E-mail

NA. ¡Cómo nos gusta a todos la Wii, Javier! Es que es la pasada. Nosotros la probamos en el E3 y nos flipamos, y ahora ha estado "de paseo" por Madrid, y todos hemos sucumbido a sus sensaciones. Alrededor de la Wii hay tres preguntas del millón: cuándo saldrá, cuánto costará y con qué juegos llegará. Las dos primeras son imposibles de contestar ahora mismo, pero para la tercera tenemos algunas pistas. La revista oficial de Nintendo América, Nintendo Power, ha publicado esta lista con los primeros que saldrán en USA:

- Metroid Prime 3: Corruption (Nintendo)
- The Legend of Zelda: Twilight Princess (Nintendo)
- Wii Sports (Nintendo)
- Super Monkey Ball Blitz (Sega)
- Dragon Quest Swords (Square-Enix)
- Rayman: Raving Rabbits (Ubisoft)
- Red Steel (Ubisoft)



LA IMAGEN



CARS, el juegazo basado en la peli de Pixar, se presentó a lo grande en Madrid. A los chicos de THQ se les ocurrió montar una exposición de la Historia de los videojuegos, y todos pudimos flipar con las máquinas (Spectrum, Atari, Amiga) y juegos (Pong...) que son el origen de esta industria.

BIENVENIDO, TINGLE

Hola Nintendo Acción. He estado echando un ojo por páginas de Internet y he descubierto un juego llamado algo así como Tingle, que se parece mucho a los gráficos de Zelda. ¿Me podéis aclarar qué es esto? Muchas gracias por todo.
Luis Bernabé. Barcelona

Jugabilidad rompedora y montón de sorpresas para el juego de Tingle, que saldrá a finales de año en Japón.

NA. Pues sí, pues sí, Tingle es ese personaje verde, bajito, que vimos en Zelda: Majora´s Mask. Y como le ha pasado a Aída en Siete Vidas (o sea, que protagoniza su propia serie de TV), Nintendo ha decidido darle su propio juego. ¡Tachán! De momento hay pocos detalles sobre él. Acaban de salir las primeras imágenes, y también sabemos más o menos de qué va. Empiezas el juego siendo un chaval de 35 años, y sólo cuando conoces a un tal Rupeeji, y le das unas cuantas rupias, entonces te conviertes en Tingle, viajas a Rupee Land, y te dedicas a hacer feliz a todo el pueblo... regalándoles dinero, rupias, pasta...

TAMAGOTCHI REPITE

Me gusta mucho el nuevo Tamagotchi de DS, y os escribo para preguntaros si habrá una segunda parte, y cuándo saldrá. Gracias. Sois los mejores.
Eva "Tamagotchi" Lieber. Madrid

NA. Nos ha gustado mucho a todos, Eva. A ti, a nosotros y a los japoneses, que ya han superado el millón de unidades compradas del juego de NamcoBandai. Será por eso que están preparando un Tamagotchi Connexion Corner Shop 2, con nuevas tiendas especializadas y un esmerado servicio al cliente. Habrá hamburguesería y lavandería, y tendremos 100 tipos de Tamagotchi con los que interactuar. Todo eso está previsto para ya mismo en Japón, pues el juego sale a finales de julio. ¿Aquí? Pues os podemos soplar que la compañía Bandai tendrá un nuevo Tamagotchi (el juguetito) este otoño. Y que Atari va a hacer un relanzamiento de la primera parte, que también fue muy bien recibida. Vamos, que va a ser una de las sensaciones de este otoño. ¡No os lo perdáis!



La nueva entrega de «Tamagotchi Connexion» para DS está a punto de ver la luz en Japón. ¡Otro exitazo!

COLEGAS EN EL BOSQUE

Qué tal, tíos. Hace un par de números sacasteis imágenes de una peli que se llama Colegas en el bosque, creo. Me gustaron mucho, por eso quiero saber qué ha pasado con el juego, cuándo saldrá y eso. Muchas gracias.
Abel. Email

NA Colegas en el bosque (Open Season, es el nombre original) es la primera película de animación creada por Sony Pictures. Se estrena en noviembre en los cines españoles, y en ella conoceremos a Boog, un oso domesticado que está a punto de revolucionar a los habitantes del bosque, y a Elliot, un ciervo parlanchín que no le teme a nada. Juntos van a montar una buena movida que también podremos disfrutar en GameCube, Game Boy, DS y Wii. Sí, también la nueva consola de Nintendo tendrá su ración de animales salvajes y cabreados. De la conversión se encarga el equipo de Ubisoft Montreal, que desarrolla una aventura clavadita en gráficos a la peli, en la que podremos manejar al ciervo y al oso mientras resuelven todo tipo de situaciones divertidas. Ambos además evolucionarán sus personalidades, que por ejemplo llevarán al oso, que vive plácidamente en una casa con garaje, a convertirse en una criatura salvaje. Pues eso, deseando verlo.



La peli 'Colegas en el Bosque', de Sony Pictures, será llevada a nuestras consolas, Wii incluida, por Ubisoft.

UN NUEVO ASTERIX

Hola, soy un fan de los libros de Asterix. Hace muuuuucho que no sale nada de estos geniales chicos para mi consola Nintendo. ¿Sabéis si pronto podremos volver a disfrutar de una nueva conversión de mis comics favoritos?
David Guerrero. Barcelona.

NA. Vaya suerte, David. Asterix y sus colegas estarán de vuelta a tu Nintendo en menos que canta un gallo. Atari prepara Asterix y Obelix XXL 2 para Nintendo DS, con el objetivo de aprovechar al máximo la consola táctil y el modo multijugador sin cables. Los juegos de esta pareja de galos siempre han ido sobrados de humor y frescura, pero en esta entrega nos van a sorprender aún más. Además de los chistes, habrá mucha acción en forma de peleas sin respiro, y mogollón de puzzles para los que tendremos que echar mano del puntero. Para eso y también para superar el mogollón de minijuegos que asaltarán la pantalla cada dos por tres. Apunta además un modo para dos jugadores ¡que nos va a dar una ración extra de poción mágica! Todo esto y mucho más, este octubre sólo en tu DS.

MARIO BASKET

Hola a todos en la redacción. Desde que publicasteis las primeras imágenes de Mario Basket para DS es que ni duermo. Por favor, decidme cuándo saldrá en España y qué más juegos chulos vendrán para mi portátil.
Miguel. Málaga.

NA. Mario BASKET será uno de los juegos más gordos de Nintendo este otoño. Y no sólo porque todo lo que lleva la firma de Mario es éxito seguro, sino también porque el juego se las traerá. ¿Te imaginas un Mario Tennis en plan basket, con sus monedas, sus mates y sus minijuegos? ¡¡Lo veremos en octubre!! Pero no vendrá sólo. Por lo que hemos podido averiguar, la lista de juegos de DS que maneja Nintendo para octubre y noviembre es espectacular: empezando por Zelda, que podría salir en octubre (si es que no se confirman los rumores que lo llevan hasta 2007), la cosa seguiría con Phoenix Wright, el juego de abogados que va a ser la repera; Mario Vs DK2, Hotel Dusk y Tenchu, completarían la lista para octubre. En noviembre llegarían Action Loop y el citado Mario Basket.



Prepárate para enfrentarte al basket más fresco e imaginativo del momento, con Mario y sus colegas.

EL ARTISTA DEL MES



Edith Belarra López, de Huesca, tiene 16 años y mano para el arte. Edith nos ha dicho que el dibujo está escaneado y hecho con Photoshop. El detalle de la hierba es genial, y se merece un premio.

¡Mario Kart DS para ti!

¡Y EL MES QUE VIENE, OTRO BOMBAZO DE REGALO!

P+R

(Pregunta Rápido, que esto está que arde)

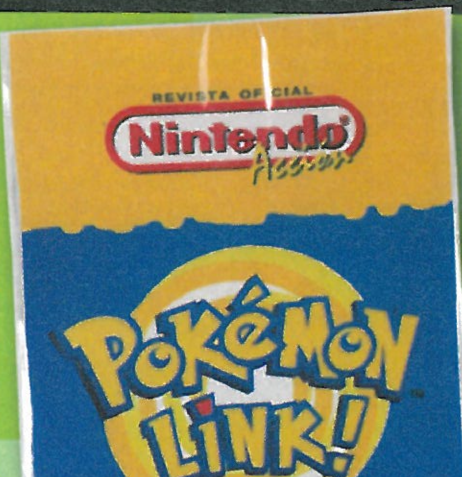
¿ES VERDAD QUE EL NUEVO JUEGO DE UBISOFT, ASSASIN'S CREED, PODRÍA LLEGAR A Wii?
Es verdad que hay rumores sobre este juego, pero no se confirmará nada hasta bien entrado el 2007.

¿QUÉ PASÓ CON ESE JUEGO TAN ORIGINAL PARA NINTENDO DS LLAMADO COOKING MAMA?
Pues que probablemente se llama DS Cooking, que podría salir en Europa en diciembre, y que va a ser toda una revolución en la cocina. Ya veréis cuántas recetas tiene, ya.

¿Y DESPUÉS DE BIG BRAIN ACADEMY, QUÉ?
Después, será el turno de English Training, que a juzgar por como estamos de inglés los españolitos, nos va a venir de perilla practicar con él.

¿QUÉ JUEGOS DE GUERRA HABRÁ EN Wii?
Hemos recibido confirmación de dos juegos graaaaaandes: por un lado Call of Duty 3, de Activision, y por otro Medal of Honor: Airbone de EA Games.

EN EL PRÓXIMO NÚMERO...





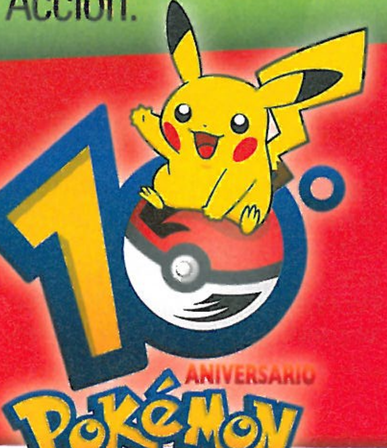
¡LLÉVATE GRATIS ESTE REGALO!

ADHESIVO POKéMON PARA TU MÓVIL

A partir de ahora, no te dejarás ni una llamada sin contestar. Coloca el adhesivo Pokémon en la parte de atrás de tu móvil, y Pikachu te avisará cada vez que suene. No te lo pierdas. Sólo con Nintendo Acción.

ADEMÁS, PÓSTER PASATIEMPO POKéMON

- **PARA CELEBRAR LOS 10 AÑOS DE POKéMON,** hemos preparado un póster gigante y un concurso muy DS...



NOTA: Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.

Staff

Director:
Juan Carlos García Díaz
Directora de Arte:
Susana Lurguie
Redactor Jefe:
Javier Domínguez
Maquetación:
Augusto Varela, Patricia Barcenilla
Secretarias de Redacción:
Ana Torremocha, Mª Jesús Arcones
Colaboradores: J. C. Herranz, Patricia Cahue, G. Pedernal, E. Pérez-Durías, J. P. Ordóñez, Héctor Domínguez, Juan Palacios, Sergio Gordillo, Eva Palacios

axel springer 

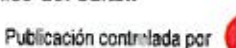
Edita: AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A.
Directora General:
Mamen Perera
Director de Publicaciones de Videojuegos:
Amalio Gómez
Subdirector General Económico-Financiero:
José Aristondo
Director de Producción: Julio Iglesias
Directora de Distribución y Suscripciones:
Virginia Cabezón
Director de Sistemas: Javier del Val
Subdirectora de Márketing:
Belén Fernández Zori
Coordinación de Producción: Roberto Rodas

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD
Director Comercial: José E. Colino
Directora de Publicidad: Mónica Marín
Jefes de Publicidad:
Gonzalo Fernández, Rosa Juárez
Coordinación de Publicidad: Mónica Saldaña
C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid
Tel. 902 111 315. Fax: 902 118 632

REDACCIÓN
C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid
Tel. 902 111 315 . Fax: 902 120 448
nintendoaccion@axelspringer.es

Suscripciones: Telf. 902 540 777
Fax: 902 540 111
Distribución: Dispaña.
C/Orense, 12-14 - 2ª planta
Oficinas 2 y 3
28020 Madrid Tel. 914 179 530
Transporte: BOYACA. Tel. 917 478 800
Imprime: COBRHI, S.A.
Tel. 918 844 018. Ajalvir (Madrid)
Depósito Legal: M-36689-1992









Hobby Press es una marca de Axel Springer España, S.A.



ESTOPA
6649 Vacaciones
6648 No quiero verla +
6647 Mediterraneo
6646 Cacho a cacho
6645 Tragicomedia
6644 Pastillas de freno
6643 Fin de semana
6642 Como Camaron
6641 Fuente de energia
6151 No quiero verla mas
5066 DON'T CHA
pussycat dolls
CHAYANNE
6905
TE ECHO DE MENOS
ARTISTAS ORIGINALES
Usalos como tonos de llamada o de mensaje en tu móvil
2790 DJ Tiesto Traffic
4288 Merche Eras tu
MUSICAREAL
TUS CANCIONES FAVORITAS
envía MUSIC19
+ un espacio + el código de la canción que quieres al 7808
EMI
UNIVERSAL
NUEVAS
6927 Hueco Rumbatom pa mi guerrera
6911 El Koala Opa yo viazé un corra
6622 Shakira HIPS DONT LIE
6067 Bob Sinclar Love generation (en español)
4390 Shin Chan zapatillas
5461 Aventura Ella y yo
5399 Fito y Fitipaldis La casa por el tejado
EL CANTO DEL LOCO
6640 Zapatillas
6639 Besos
6638 Volvera
6637 Son sueños
6636 Insoportable
6635 Eres un canalla
6634 A contracorriente
6633 7 vidas
6632 Si pudiera tenerte
6631 Laura
6150 Besos
5457 Mi mundo sin ti
3432 Don Omar Pobre diabla
5456 Reggaeton Mala
2590 Sex Pistols Anarchy in The UK
7258 EANIE MEANY (ADIDAS MUNDIAL 06)
5447 John Lennon Imagine
6663 Vestido azul
6662 Muñeca de trapo
6661 Rosas
6660 Perdoname
6659 Paris
6658 Pop
6657 Los amantes del circulo polar
6656 Geografia
6655 El 28
6654 Deseo de cosas imposibles
6653 Cuidate
6652 Cuentame al oido
6650 Puedes contar conmigo
5460 Monjes Budistas Mi spirit flies to you
4290 El Efecto Mariposa No me crees
2180 Mike Oldfield Moonlight shadow
2620 Chemical Brothers Hey boy hey girl
3679 EL PADRINO
5628 SORRY
6622 HIPS DONT LIE
3672 SOY GITANO
CINE Y TV
MADONNA
SHAKIRA
CAMARON
TOP
6674 EDURNE DESPIERTA
FONDOSCOLOR A TU IMAGEN
Y ANIMACIONES PARA TU MOVIL
47051 top
PEDIDOS Para descargar
envía un mensaje con el texto WAP33 (espacio) código fondo o animación
al 7494
[Recuerda separar las palabras con un espacio] Ej:WAP33 42816 al 7494
y si tu código es numérico también puedes llamar al 806 52 60 87
42303 42816 36215
36326 42206 36455 39095 42907 44019
TENER SEXO CONMIGO MATA...
45497 45534 45543 45578
48249 48250 48251 48252 48223
41490
46415 37607 telma 46933 46455
46505 37360 36648 37200 39252 39000 36170
41084 anim116 35492
36525 35365 35427 35559 45550 46936
46945 45480 41272 41545 41922 45494
37768
45116 45117 45127 45138
SUPERHEROES MARVEL
MENUS MOVILES
¡¡¡LLENA TU MÓVIL DE LO QUE MÁS TE GUSTA!!!
Menú
Tuning 2252
Motocros - 7689
SURFISTAS - 2249
Para descargar envía TEMA14 + espacio + código tema al 7494
Lobos - 3413
Aviones - 2809
Terror - 3852
Mascotas - 5377
Dragones - 2896
Tiburones - 4334
Bikinis - 7648
COCHES - 7649
POLIFONICOS
Para descargar
envía un mensaje con el texto POL82 + espacio + código polifónico
al 7808
o llama al 806 52 60 87
[Recuerda separar las palabras con un espacio] Ej: POL82 85053 al 7808
TOP 20 polifónicos
83705 Zelda
83737 Dragon Ball Z
83754 Kingdom Hearts
84440 El señor de los anillos
89029 Himno España
89028 Opa yo viazé un corra
84064 Darth Vader M imperial
83757 Sonic The Hedgehog
80017 Mision Imposible
84443 Fiesta Pagana
84437 Shin Chan
85351 Zapatillas
83718 Real Madrid
83250 Selección Española
80044 Rocky
83739 Final Fantasy
84490 Asturias patria querida
84692 Rasca y pica
84724 El bueno, el malo y el feo
85290 La camisa negra
videojuegos
83706 Worms
83709 Tomb Raider
83712 Super Mario 2
83713 Sim City
83714 Street Fighter
83720 Super Mario Brothers 3
83771 Final Fantasy 2
83743 Doom
83745 Final Fantasy 6
83755 Sonic The Hedgehog
83756 Sonic The Hedgehog
83700 Crash Bandicoot Warped
himnos-fútbol
82172 Barcelona
84362 Champions League
84094 Himno de riego
82123 Athletic De Bilbao
84793 A por ellos
82124 Atletico De Madrid
84494 La internacional
84489 Els segadors
84492 Himno de Galicia
84487 We are the champions
84488 La marsellesa
84436 Centenario Real Madrid
82190 Betis
89023 Himno Brasil
89028 Himno Ecuador
CINE-TV
84937 Kill Bill - Silbido
84207 El Padrino
84940 Sexo en Nueva York
83883 Fraggle Rock
85529 el ultimo mohicano
84067 El Exorcista
83834 La abeja maya
84231 Bar coyote
84560 Curro Jimenez
80143 La Pantera rosa
85606 Vals de Amelie
80096 Pulp Fiction
80074 El equipo A
80025 The Simpsons
85508 Pasión de gavilanes
84697 CSI Las Vegas
80131 Buffy Cazavampiros
85441 Verano azul
80082 La Pantera Rosa
80108 Benny Hill
83901 Zorba el griego
83658 Star Wars
85974 Hospital central
85894 Popcorn - Anuncio Clio
85083 Aqui no hay quien viva
88171 Anuncio Audi A4 - I got life
83648 La familia Munster
80065 Friends
80498 El fantasma de la opera
84206 Moon river
84936 Kill Bill
84233 La historia interminable
83837 Cocacola
83884 El principe de Bel air
83835 Star Wars
84066 Psicosis
84660 SWAT - Hombres de Harrelson
84759 Gladiator
80238 Indiana Jones
80285 Charlie´s Angels
80194 Dirty Dancing Time of Life
80014 James Bond
80023 Austin Powers
80125 Mortal Kombat
80091 20th Century Fox
85895 Anuncio Siemens
85607 El pajaro loco
85219 Volkswagen Golf
84999 CSI Miami
NUEVOS
89596 Tu gatita
89598 Roof down
89600 The whistle song
89604 Adicta (Reggaeton)
89607 Rastamandita
89608 El gran heroe americano
89609 Give it up
89610 Horror en el hipermercado
89611 Stray cats strut
89613 No tomorrow
89617 Veranos
89625 Bonita de mas
89626 World hold on
89594 Volando Voy
89585 Long distance call
89586 Meds
89587 Volver
89590 Acuerdate bien de mi cara
89595 Tu mejor perfil
89579 Me Parece mentira
89580 Lo que queramos
89581 Lo principal: eres tu
89582 Entenderas
part The hardest part
89593 España Ueoh!Himno no oficial mundial
89597 Atmospheric
89599 Confusion!
89601 Himno Centenario Del Sevilla F.C.
89602 Parque triana
89603 I bet you look good on the dancefloor
89605 Tu Cintura
ESPAÑOLAS
89051 Muñeca de trapo
85944 Eras tu
88627 Besos
89292 Amo a Laura
85544 No me crees
88628 No quiero verla mas
82543 Noches de bohemia
89379 Te echo de menos
85504 Soldadito marinero
85514 Te regalo
89525 Aqui no hay Playa
89222 Dejame verte
85896 No
89291 Me voy
85503 So payaso
85578 Magic Alonso
85863 Chi ki cha
85887 Antes que ver el sol
85317 Nada fue un error
87072 Ahora quien
SONIDOS REALES
Para descargar envía TONOS62 + espacio + código sonido al 7494
o llama al 806 52 60 87
CANTICOS DE FUTBOL
78851 La la la Fc Barcelona
78855 R. Madrid - Ya estamos
78849 Barça - Forza Barça
78854 R. Madrid - Fieles y leales
79094 Atleti, Atletico Madrid
79089 Rianxeira
79070 Alé Zaragoza alé
79097 athleeeeeeeeeetic!
78858 Musho Betis eh
78856 R. Madrid - Yo te animaré
78862 Sevilla - Hasta la muerte
USALAS COMO TONOS DE LLAMADAS O DE MENSAJE
TOP SONIBROMAS
77258 Coge el puto telefono cabron!
77339 Tienes un mensaje nuevoooooo
77435 Osea te cojo el telefono
77786 Que pasa neeeeeeeeeng!
77441 Es tu jefe para tocarte los huevos
77256 Uuu que es eto?
77896 Coge el telefono que me llevan preso
79080 Alé Osasuna Alé!
79262 Un cigarrito no tendrás
77148 Te llama la guardia civil
77166 Doctor Maligno
77169 Chewacca
77762 Como el luisma no se entera
77223 Formula 1
77224 El bueno, el malo y el feo
77252 Septimo de caballeria
77002 Grito de Tarzan
77007 Orgasmo
77066 Cerdo
TONOVOCES de famosos
77472 Que soy el telefono cogeme! _ Divertido
77894 Richard coge el telefono que viene el payo verde
risa Carcajada _ Hombre riendo
77650 Cerdo policial _ Gracioso
77386 Que poderio tengo en el coño _ C de Mairena
77119 Bebe gracioso
77281 Cogelo que es tu camello _ Torrente
78869 Gol del Barça _ Manolo Lama
77419 Por dios trata de cogerlo _ Luis Moya
77787 El Luisma? no aqui no es...te equivocas
77483 Gallina imitando Formula 1 _ Divertido
78491 Franco desde la tumba _ Franco
78870 Gol del Madrid _ Manolo Lama
77121 Es tu jefe no lo cojas _ Frase
79033 Las drogas son malas _ El luisma
77593 Chaval coge el telefono _ Torrente
77597 Esta sonando el monomovil payo! _ El gitano
77287 Coge el telefono que esta sonando
77334 Grito de Tarzan _ Tarzan
cine
77005 Sonido THX
77158 Darth Vader
77116 R2D2
77000 20th Century Fox
77199 Pescao es mu rico
77194 Aqui llega torrente
77254 Si sueño pues me coges...
77326 Risa contagiosa
77223 Gremlins
77152 Ring ring con vrz
77003 Good morning
tonos sms
78694 El Luisma
78699 El Neng
78697 Gollum
78700 Torrente
78696 Cuñao
78701 Doctor Maligno
78703 El Rey
78695 Emilio pofavó
vehiculos
77048 Sirena de policia
77047 Formula 1
77045 Harley Davidson
77047 Sirena de barco
79386 F1 Alonso
77046 Helicoptero
77049 Bocina de tren
77044 Frenazo
77043 Coche de bomberos
79389 Pedrosa acelerando
79387 Sainz Pasada
77050 Tren pasando
77042 Coche arrancando
TAMAGOCHIS
GUAUUU
Perro 1546
Panda 1545
Pavo 1916
Flipao 1690
Hamster 1918
Rapero 1691
Criada 1917
¡¡¡SÉ EL PRIMERO EN DESCARGARTELAS!!!
ENVÍA PET16 + (ESPACIO) + CÓDIGO DE TU MASCOTA AL 5477
Gato 1689
Pato 1912
Pez 1915
Conejo 1688
No lo dudes, ADOPTA UNO.
-Gráficos impresionantes.
-+ de 15 acciones diferentes.
-Diferentes personalidades.
buppupy 1911
¡¡¡CHATEA DÓNDE Y CÓMO QUIERAS!!!
XMESSENGER PARA MOVILES
¡¡¡TU MESSENGER EN TU MÓVIL... DESCARGATELO Y CHATEA!!!
ENVIA MSX18 + ESPACIO + 2269 AL 7494
¡¡¡sólo tienes que descargártelo y comenzar a chatear!!!
¡¡¡TODOS TUS CONTACTOS DE MESSENGER EN TU MÓVIL!!!
Sony Ericsson
LOGOS Y TONOS
WWW.LOGOSYTONOS.COM
SI EL CONTENIDO PEDIDO NO ES COMPATIBLE CON TU MOVIL TE ENVIAREMOS OTRO CONTENIDO DE TU ELECCION DEL MISMO TIPO QUE SI LO SEA. SI ALGO FALLA EN LA DESCARGA DE TU PEDIDO SIEMPRE TE LO ENVIAREMOS DE NUEVO. ¡GARANTIZADO! SÓLO TIENES QUE LLAMAR AL 902 01 30 16 DONDE TE CONTESTAREMOS EN PERSONA
ATENCIÓN AL CLIENTE
LUNES-VIERNES 10-17 HORAS

ME LLAMAN VELOCIDAD.

MÍRALO. CONDÚCELO. SIÉNTELO.

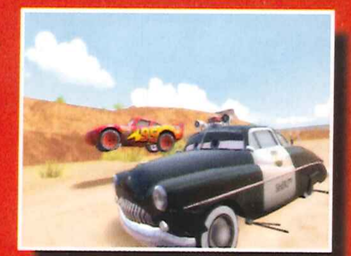
Disney · PIXAR



¡Haz que tus amigos muerdan el polvo con el modo multijugador!



¡Descubre el mundo abierto de Radiador Springs!



¡Llega hasta la meta con más de 10 personajes jugables!





¡Quema tus ruedas en más de 30 carreras y mini-juegos!

JUNIO 06



PIXAR
ANIMATION STUDIOS



www.carsvideogame.es







PlayStation 2







NINTENDO DS.

GAME BOY ADVANCE